

MSXマガジン

イースⅡ
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
ディスクステーション
殺意の接吻
あかんべドラゴン
直子の代筆
M.U.L.E.

1988

9

定価 380YEN



R.SAKUMA

大特集
28
ページ

おもしろNETWORK

- MSXホストプログラム『網元さん』●超強力な通信ソフト
- すがやみつるインタビュー●海外ネットワークゲーム事情

特別付録

R-TYPE
EXCITING BOOK

話題のシューティングゲームの大紹介だ!!

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいハウダイ!

- 「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム。
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての「センサー体験」へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロくなる!!



ドクターDの解説書付属



新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキット

HBJ-H081C

¥6,800

(84K以上、V-RAM128K)
© SONY, DEMPA

センサーキットと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。

HITBIT

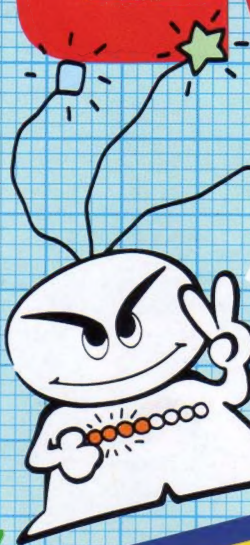
MSX2

MSX周辺機器製作マニュアル

(仮題)電波新聞社より近刊

センサーキット応用例他を満載!

センサ



センサーキットくん



●(温度センサー)
の体験画面。センサー
の先つちよを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきだす。

まず、**温度**

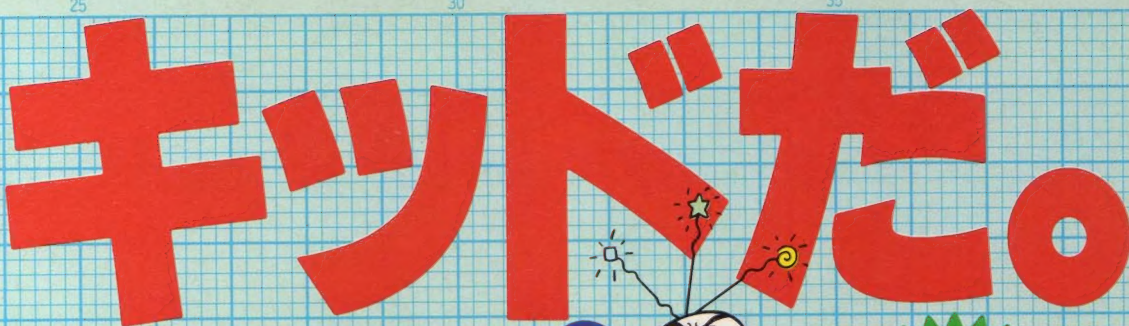
センサーで腕ならし

応用作品例①

真夏日(気温30℃以上の日)感知機
まずモニター画面に、「センサーキット」
に組みこまれたグラフ画面を呼び出す。
グラフ上30℃になったら、画面に数
字が出るようにプログラムして
おく。あとは、温度センサーを
窓にセットするだけ。「30℃に
なったらプールに行つて
お母さんとお話し
ておこう。」



何とあそぼ?



おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット「センサーキッド」にあらかしの組みこまれているブザー音を運動させれば、朝の光を感じて、MSX2は目覚ましアラームに早がわたり ●他

に、(コキブリ感知機)(台所のある場所を通った(=光をさえぎった)コキブリの数を測定する)などて、お母さんの役にも立てる。

●〈音センサー〉
体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ！

そして、音

センサーに挑戦

応用作品例③
音で占う自動おみくじ
グラフ画面上である音の大ききになった「大吉」「吉」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたきだしてその音の強さで自動占いでくれる ●他に、大声大会にも使えるぞ

キミのアイデア、
待ってるぞ！

この夏、「センサークिट」でチャレンジだ！
**「エレクトロニクス
 工作コンテスト」に応募しよう**
 ●電波新聞社主催／ソニー他協賛
 7月1日～9月30日 ●くわしくは
 ①商品付の応募のご案内
 ②ラジエの製作日記を参照

①商品付属の「応募のご案内」又は
②「ラジオの製作」8月号を「買下さい

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き
●かな・CAP等の集中インジケーター

●3.5インチFDD内蔵 ●スピコン、連射ターボ、ホース機能搭載 ●かな、CAPロック等の集中インシキーター ●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800

●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ ●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ **HBD-F1 ¥36,800**

●切り換え一発／8種のマルチフォント ●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字
高性能プリンタだから、この天才ぶり

F1プリンタ **HBP-F1 ¥44,800**

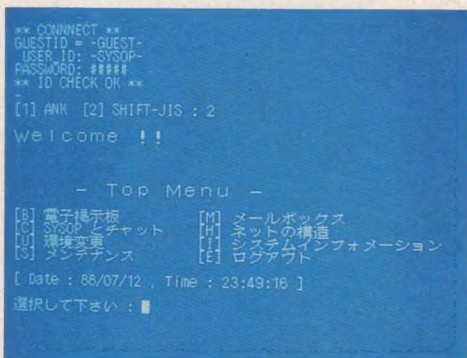
●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい 14型・アナログRGBモニターディスプレイ ●2000文字表示のブラックトリニオン管の採用で、ダントツ・キレイビデオ入力つき F11ディスプレイ **CPS-14F1 ¥64,800**

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー様カタログMM係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

Magazine for Home Personal Computer System

特集

おもしろ NETWORK — 98



MSXでネットワークを作ることのできるホストプログラム『網元さん』をはじめとして、最強の通信ソフト、mabTermの紹介。話題の画像通信NAPLPSの話や、すがやみづるさんのインタビュー。海外のネットワークゲームの現状など、ネットワークの楽しみ方やおもしろ話をドーンと大特集なのだ！



■大変動の多いTOP30、今月の栄光はいかに!? — 6

MSX SOFT TOP30

■壁に耳あり、ゲームに技あり一本 — 94

MSXゲーム指南 技あり一本

■昔の興奮をいま1度、2度、3度 — 96

RETRO-MSX

■ネットワークでの正しいWriteIIの使い方を大公開! — 124

MSX-WriteII

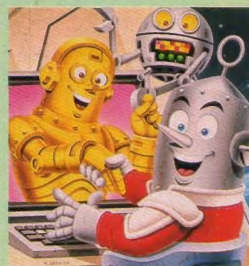
■ラジコンのラップタイム計測に挑戦! — 126

センサーキット



..... September 1988

C
O
V
E
R

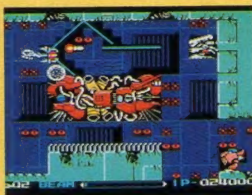


イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特 別 付 録

R-TYPE EXCITING BOOK

衝撃、スピード、臨場感！ 発売前から話題のシューティングゲーム『R-TYPE』をドーンと付録で紹介だ。



ショート・プログラム

読者投稿が絶好調で、合計5本のプログラムが揃ったよ。さあ打ち込もう。

- | | | | |
|---|------------|------------------------|-----|
| 1 | 謎のダイバーX | 暑〜い夏は、ダイビングして涼しくなっちゃおう | 156 |
| 2 | イカの速泳ぎ大会 | 2匹のイカが海中でレースをくりひろげるよ | 158 |
| 3 | アルファベットペンペ | キーボード打つ手が勝負を左右するぞ | 159 |
| 4 | エビルスピリット | アルファベット揃えて、魔物を退治するんだ | 160 |
| 5 | ブラックジャック | ちょっと気取って、カードゲームしちゃお！ | 161 |

■もうすぐあなたのお手元に.....128

日本語MSX-DOS2

■夏だ！ 海だ！ ウーくんだ!!.....130

帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■MSXでミュージックライフをフルズメイト.....134

MUSICピョピョ

■そんなもんあーた、M通でんがなあ.....145

MSX通信

■第2席に『GUN FISH』が入選したぞ.....152

MSXソフトウェアコンテスト

NEWSOFT

- | | |
|-----------|---------|
| M.U.L.E. |10 |
| ファンタジー |12 |
| イシターの復活 |14 |
| クインプル |15 |
| 第4のユニット2 |16 |
| アクロジェット |17 |
| マグナム危機一髪 |18 |
| めぞん一刻・完結編 |18 |
| 幽霊くん |18 |

最新ゲーム徹底解析

- | | |
|-----------------|---------|
| 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン |60 |
| 殺意の接吻 |66 |
| エグザイル |70 |
| あかんべドラゴン |74 |
| 直子の代筆 |78 |
| イースII |82 |
| T.D.F. |88 |
| ディスクステーション |92 |

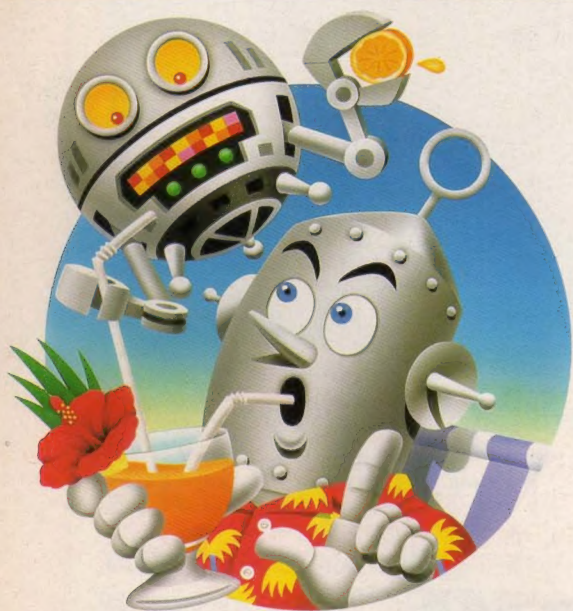
SOFTWARE REVIEW

- | | |
|------------|---------|
| ソリテアロイヤル |20 |
| ファミリーボクシング |22 |
| ゾンビハンター |24 |

- | | |
|-------------|----------|
| INFORMATION |138 |
| EDITORIAL |162 |

9

MSX SOFT TOP 30



2ヵ月間1位の座を守り抜いた信長の野望 全国版を、約2倍の得点という大差で3位へ脱落させたTHEプロ野球 激突ペナントレース。予想どおりの圧倒的人気だ。30位から一気にTOP5へランクインしたジンギスカンの勢いにも目を見張るものがある。あい変わらず好調のドラクエⅡも合わせて、最近のTOP30は目が離せないなあ、ほんと。

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	2	THEプロ野球 激突ペナントレース
	2	4	ドラゴンクエストⅡ
	3	1	信長の野望・全国版
	4	5	パロディウス
★	5	30	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	6	6	三國志
	7	8	イース
	8	7	コナミの新10倍カートリッジ
	9	9	F1スピリット
★	10	16	ワールドゴルフⅡ
	11	10	抜忍伝説
★	11	25	ファミクルパロディック
	13	3	ハイドライド3
	14	12	ガンダーラ
	15	13	大戦略
★	16	—	パナアミューズメントカートリッジ
★	17	—	ジーザス
	18	21	殺人倶楽部
★	19	26	ヤシャ
★	20	—	MSXベーしっ君

ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム








集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年6月10日から7月8日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		6810
エニックス	MSX MSX2	メガROM	6,800円		5980
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		3410
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		2980
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		1900
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		1590
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		1530
コナミ	MSX	メガROM+SRAM	5,800円		1470
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1270
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		1070
ブレイン・グレイ	MSX2	2DD	7,800円		930
BIT ²	MSX2	メガROM	6,800円		930
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		910
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		720
マイクロキャビン	MSX2	メガROM+SRAM 1DD	7,800円 7,800円		710
パナソフト	MSX	SRAM	3,800円		680
ソニー/エニックス	MSX2	2DD	7,800円		530
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7,800円		520
ウルフチーム	MSX2 MSX2	2DD ROM	6,800円 7,800円		510
アスキー	MSX	ROM	4,500円		450

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	20	グラディウス2	コナミ		26	—	ラスタンサーガ	タイトー
	21	—	制覇	日本物産		27	17	プロフェッショナル麻雀悟空	アスキー
	23	—	燃えろ!! 熱闘野球'88	ジャレコ		28	29	マース	デービーソフト
	24	—	MSXプログラムコレクション	徳間書店		29	—	セイレーン	マイクロキャビン
	25	—	サイキックオー	工画堂スタジオ		30	—	ウーくんのソフト屋さん	アスキー

1

THEプロ野球 激突ペナントレース

ハイ、みんなの予想通り、今月は『激ペナ』が第1位！ パチパチパチ(称賛の拍手の音)。やっぱり、いいソフトは必ず売れるんですね。巷の野球ブームに乗った、という感じもするけれど、この激ペナはそれだけではないのだぞ。美しいグラフィックと臨場感あふれるサウンドで、気分はすっかり呂明賜だ！(特に意味はない)。そして、一番のウリがエディットモード。これさえあれば、古今東西の

名選手や有名人、マンガのヒーローなどがキミの家のディスプレイの中を所狭しと暴れ回るのだ。うーん。これは思いっきり熱中できるね！

さて、気になるのは来月の順位である。来月も絶対に1位は確実だ！ と言いたいところだけれども、どうも雲行きが怪しくなってきた。と言うのも、今、激ペナは全国的に品不足！ 半導体不足で、供給が追いつかないのだ。それに、

下からはジンギスカンが世界統一を虎視眈々と狙っているし、こりゃあ来月のランクがとっても心配になってきたぞ。がんばれ激ペナ！

読者のコメント

僕がつくったチームのポイントがピッチャーなんだ。相手のチームにもよるけど、ボールのスピードが遅いと、外野フライが多くな

ることを発見してしまった。これからはもどろどろ激ペナの“くせ”を見つけていくぞ。

福島県 森永真一



2

ドラゴンクエストⅡ

うーん、予想通りの返り咲きで、『ドラクエⅡ』が浮上してきた。

なにしろ、ドラクエシリーズには、熱心なファンがいいーっぱいいるから、当然といえば当然なんだけど、このパワーには、ほんとおそれいってしまいます。

ところで、ドラクエシリーズの人気者といえば、なんといってもスライム！ かわいいんだよね。たまねぎを見るたびに思い出してドラクエの世界に想いをはせる人

たちの多いこと、多いこと。先日お昼を食べようと、とあるカレーショップに行ったとき、どこぞのお子さん坊やが大声あげて、「ママー、このカレー見てよー、スライム入ってるよ、ねー、見てよ、スライム!!」と騒いでいる場面にでくわしちゃったくらい。ま、その子にしてみれば、小たまねぎのことを言ったんだろうけど、一瞬カレー色のスライムを連想してしまった……考えたくない。

そんなこんなで、みんながやってるドラクエⅡ、はたして1位にカムバックできるでしょうか？ 息の長いゲームであることは確かだね。

読者のコメント

たしかにドラクエⅡっておもしろくて、一日中やっちゃうけどでも、やっぱり一日も早く“Ⅲ”がやりたいというのが本音かもしれな

い。ファミコンに追いつき、追い越せて感じて、ドンドン作ってほしいな。

愛知県 渡辺正人



3

信長の野望・全国版

無念！ とうとう来るべきときが来てしまったのか、手痛い2ランクダウン！ ああ、これが戦国の弱肉強食の世界か……。かつて、あれほど長い間、上位に君臨し、その勇名を轟かせた『信長の野望・全国版』もはやこれまで、はいさよなら～よ～なのだろうか!?

いや、集計によると一度はハイドライド3に1位をゆずったものの、みごとにその座を奪い返して

いる。店に並んで数週間で消えるソフトが多い中、これほど長い間ベスト3以内にいたソフトは他に類をみない。まだまだいけるぜ！

と、ふと上位を見ると激ペナにドラクエがいる。こりゃ思ったより手ごわそうだな。さて下を見ると、なななんと、血を分けた義兄弟、ジンギスカンがいるじゃないですか！ こいつはうかうかしておられん。こうなり来月はジン

ギスカンと信長で1、2フィニッシュをねらっちゃおーじゃないですか！ 光栄パワーをもってすれば、お茶の子さいさい、といえるよね！

読者のコメント

シミュレーションゲームって今まであんまり好きじゃなかったけど、信長の野望は別格って感じて

夢中になっちゃった。多分、全国版だからだと思う。

青森県 長山治浩



4 パロディウス

おー、あがったぜ、1コ。やっぱ強いんだね、『パロディウス』くん。シューティングアクションの底力だねいやほんと。

グラディウスシリーズ(?)の抑えの切り札としてのパロディウスは、開発スタッフの胸の内を秘めながら、このままだとこまでがんばるのか!? シューティングゲームより、じっくりゆっくりのんびりゲームがブームの折、コナミというブランド、やっぱり強



いわけな、わけだ。

しかしこのゲーム、タコかなんかを選んでプレイすると、気がぬけちゃって、へろへろになってしまったりして。ここまでスタッフが遊びきってしまったソフトも、めずらしいよねえ、やはり……。

5 蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン

ついにやって来た!! シミュレーションブームを巻き起こした光栄3部作の中でも、とりわけむずかしいといわれる『蒼き狼と白き牝鹿・ジングスカン』。信長の野望、三國志と同じように、はまっている人も多いんじゃないのかな。子供から大人まで、幅広い層から熱烈な支持を受けていて、当分このブームは続くんだろうね。

実際にプレイしてみると、ジン



グスカンの時代の歴史に興味を持ったり、ユーラシア大陸の地理を覚えたりとタメになるねえ。これでテストもバッチリ(?)だ。さて、来月はどこまで順位を上げてくるか、いまから楽しみなのだ。

今月の注目ソフト!!

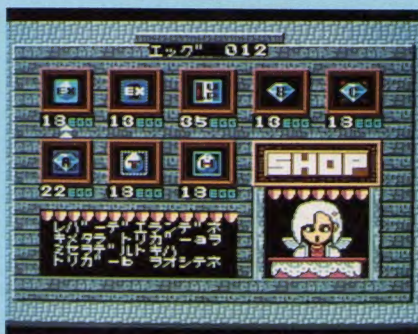
11 ファミクルパロディック

先月いきなり25位に入り、そして今月は11位とまるで、「鯉の滝登り」のようなランクアップを見させている『ファミクルパロディック』。

ゲームの内容は、家族そろってゲーム大会に出場するという、シューティングゲームなのだが、

なにせプレイヤーが操作する5機のマシンがどれも個性的でカワイイのだ。おシリからミサイルを発射するアヒル型、スピードならまかせて! のネコ型など、見てい

るだけで楽しくなっちゃうぞ。ステージ数は全部で10。それらのステージは、どこかで見たことのある、ちょっと懐かしいゲームのパロディーときている。銭湯の中を突き進んでみたり、RPGの世界を見下ろしながらプレイしたり、



はたまたICが飛びかう基板の上での攻防があったりするのだ。

淡いタッチのグラフィックと独特のBGMで各ステージは心地よく進むが、それぞれのステージにはボスがいて、そいつをやっつけなければ先には進めないのだ。ボスはツワモノぞろいなので、心してかからないとやられてしまうぞ。

まさに破竹の勢いのこのゲーム、このままだとこまでランクを上げるか、注目したいところだ。

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館 パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店3Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電業原東パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311

マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピュータショップ	☎03-477-3343
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーマル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちな東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ポニーベルタ上尾	☎0487-73-8711

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PIC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線 本店 4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681

パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大塚駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤばせこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤばせこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パシジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741

J&P くらぶ店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

近畿

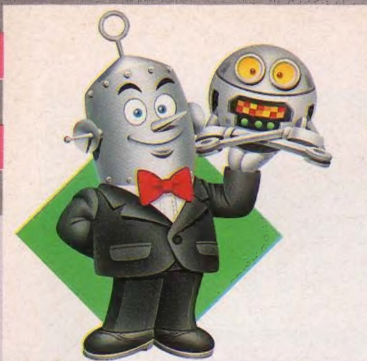
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
バレルックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン Cスペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
富臨書店 専門書センター	☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166



MSX NEW SOFT

夏休み真っ盛りの今日この頃。みんな元気にゲームしてるかな？ 今月はアメリカからの移植ソフトが3本登場。どれも評判になったものばかりだから期待できるぞ。MSXもいよいよ国際的になってきたのだ。

マルチプレイで一家だんらん楽しんじゃえ！

M.U.L.E.

ミュール

未開拓の植民星に降ろされた4人の異星人。次に宇宙船が戻ってくるまでの1年間に、多目的ロボットのミュールを使って、どれだけ自分の領地を増やすことができるかな？ 家族そろって社会経済の研究に励んじゃお。



★4人の開拓者を後に残して、宇宙船はいつてしまうのだった。

植民星を開拓するのだ

ルーレット回してコマを進めて、億万長者を目指す人生ゲーム。けっこうポピュラーなものなので、みんな一度はプレイしたことある

よね。休みの日とか家族そろってプレイすると、「ああ、平和なんだな〜」なんてシミジミ思っちゃったりして。典型的な中流階級の家

庭ができ上がるというわけ。

で、このホノボノとした雰囲気
に、首までどっぷり浸かってしまえるソフトが登場した。それが、最高4人までのマルチプレイが可能な(この4人ってのが微妙でいいよね)『ミュール』。未開拓の植民星で農業を営みエネルギーを作り、はたまた鉄鉱や宝石を掘って、星

一番の大金持ちを目指すのだ。お金儲けが目的でも、殺伐とした雰囲気にならないのは、ミュールならではのよだね。

経済の仕組みをお勉強

アメリカ生まれのこのゲーム。植民星を開拓するなんて設定からして、フロンティアスピリットに満ちあふれているね。そんなミュールのゲーム進行を簡単に紹介すると、まず土地を確保して、次にその土地を開拓し、最後にオークションをして中間結果が表示される。以上が1カ月の間に行なわれ、12ヵ月(ビギナーモードの場合は6ヵ月)たつとゲームエンド。どう、簡単でしょ？ でも、大金持ちになるのはなかなか難しく、いろいろと社会や経済のことを知っていないとダメ。他のプレイヤーとの駆け引きとかも、お勉強しなくちゃね。

ゲームの舞台となる惑星には、上の写真を見てもわかるように中

ゲーム進行はこんな感じ

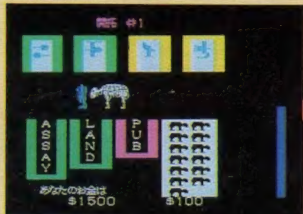
土地を確保するには多少の反射神経、開拓するには社会経済を見とおした冷静な判断力、そしてオークションでは駆け引きのうまさ

とプレイヤー自身が持つ運の強さが左右する。ただボートとプレイ

してるだけじゃ、いつまでたってもお金を稼げるようにはなれないよ。もっともこのミュールに関しては、プレイすること自体楽しくて、勝敗には余りこだわることもないような気もするけど!?



★プレイヤーごとに4色に塗り分けられた開拓地。カラフルでしょ。



★ロボみたいなのがミュール。各産業用に改造して、開拓地に設置する。



★オークションのようす。上下から売り手と買い手が歩み寄るのだ。

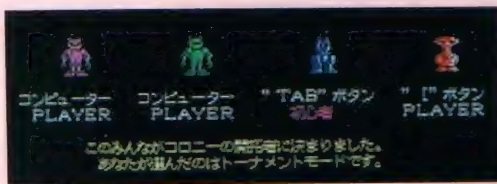


★1ヵ月が終わるとその時点での順位が発表される。頑張って1番を目指せ。

愛すべきキャラクターたち

ゲームを始める前に、各プレイヤーは自分のプレイするキャラクターを選ぶことができる。これは全部で8種類。さまざまな惑星からやってきたエイリアンたちだ。人間みたいなものもいるけど、ツボみないな奴や、ハロウィーンのカボチャみたいな奴、ちょっと昔のSF映画に出てきそうな奴と、姿形は特徴的。その上、彼らの性格もみんな違っているというから、

■それぞれのキャラクターも決まって、いよいよゲームスタートだ。さあ、頑張ってガンガン儲けるぞ！



どのキャラクターを選んだらいいか迷っちゃうね。

いずれにせよ、自分が選んだキャラクターを十分に把握してゲームを進めていくことが大切。農業が得意な奴に宝石を掘らせたって、うまくいくわけないもんね。反対に、「ボクは土地を転がしてお金を儲けるから、このキャラクターを選んだ」なんて決め方も、いいかもしれないよ。

央に川が流れていて、そのまた真ん中に街がある。この街以外の場所が開拓可能な土地というわけだ。前にも書いたように、プレイヤーは1ヵ月に1区画ずつ土地を手に入れることができるんだけど、ここでどの土地を選ぶか勝敗の分かれ目となる。川に近い土地は農業に適しているし、鉄鉱を掘るには山がちな土地のほうがいい。また隣合った土地で同じ産業を興すと、それだけ生産性が上がるなんて利点もある。これに、さらに他のプレイヤーの思惑も加わって、「あー、その土地ボクが取ろうと思ってたのに〜！」なんてことも……。

どうにか土地を確保して、開拓も順調に進んだ後は、それぞれの

収穫物を持ち寄ってのオークション。需要と供給のバランスをよく考えてプレイしないと、ビックリするほど高く品物売りつけられたり、せっかくの収穫物を二足三文で買いたたかれたり。社会経済の仕組みをどこまで把握してるかで、ゲームの進行はまったく違ったものになっちゃうよ。みんな勉強しなくちゃね。

シミュレーション

- BPS
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円

高程度の宝石が欲しい！



■うーん、ここは宝石は採れないか。

ゲームの舞台となる惑星には、3区画だけ高程度の宝石が採れる土地がある。『ASSAY』というコマンド(?)で位置を確認し、素早く土地を確保しよう。また、この土地のまわりでは中程度の宝石も採れるから、2区画続けて確保するといひよ。

メクトロン



■ロボット工学の突然変異から生まれたメクトロニクス生物。判断が早く行動に無駄がない。コンピュータはこいつを選ぶ。

レギー



■アフリカロー草原からの出稼ぎ人。やたらと背が高く、雲の上に顔を突き出してどこへでもサッサと歩いていってしまう。

ボンゾイド



■アームフル銀河出身。山登りが大好きで、いつも山歩きばかりしている。高いところが好きだといってもバカではないよ。

バッカー



■シリコン星出身。食えることが何より好きな、食い意地が張った奴。農業は得意だけど、収穫物まで食べることが難点。

フラッパー



■ボイルドドロップ銀河からの参加者。はじめの所持金が多いため、初心者用キャラクターとして人気がある。

スフェロイド



■ロールド一星からの移住者。直線や直角を極度に嫌う、紆余曲折した性格を持つ。はやい話、単なる変人というわけ。

ゴルマー



■ネカイト銀河出身。大好きな土地を見るのに便利のように首が長くなったとか。不動産屋にしたら一財産築きそうな奴だ。

ヒューモノイド



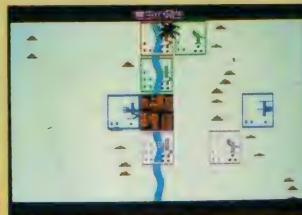
■太陽系出身。つまりは地球人ですわな。余りに頭が良すぎるので、所持金が減らされている。上級者向きキャラクターだ。

自然災害も襲ってくる

開拓も順調に進み、このままだと大金持ち間違いなし！ なーんて思っている、非情にも襲ってくるのが自然災害。害虫が発生したり台風がきたり大地震があったり、とにかく突然のことだから防ぎようがない。まあ、なにがあっても気を落とさずに、地道に再建

への道を進もうね。

それからこれは自然災害ではないんだけど、突然ミュールが狂って逃げ出したり、海賊船が現われて宝石を持っていってしまったり、人災のたぐいも発生する。これもやっぱり、防ぎようはないですわな。気をしっかり持ってね。



■害虫が発生した。次々と収穫物を荒らしていくぞ。農業が欲しいなー。



■大雨が土地を横切っていく。これはいいオシメリとなってラッキーだ。

ファンタジー

ファンタジックな世界に
おいでませー

真っ暗なマップを明かるくするには、進まなくちゃならん
のよ。そんな自動マッピングがちりばめられているから、
冒険度も100万倍なわけやね。悪の根源・ニカデマスを倒す
まで、根性でプレイするのが美しくて、ビューティフル！

勇者が町にやって来た

やーっと出たな、の「ファンタ
ジー」である。シリーズとしては3作
目まで出ているのに、MSX版では
第1作目を、ここニューソフトの
コーナーで紹介できる段階なのだ。
ま、ⅡもⅢも続々と出てくると思
うから、気長にやりませう、お互
いに。

で、ストーリーなんかも、もち
ろんあるわけだ。冒険を探し求め
て旅を続けている勇者が、ジェル
ノア島のはずれにある荒廃しき
った町「ペルノア」に足を踏み入れた。
ここで、悪の魔術師ニカデマスの
侵略、そしてその部下である無慈

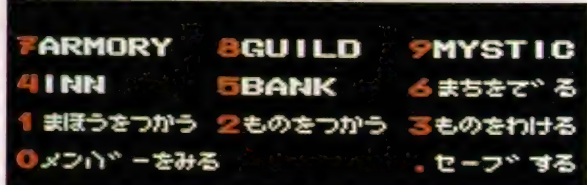
悲なブラックナイトの悪逆の話を
耳にする。「これこそ私の求めて
いた冒険だあ！」と血管切れんば
かりに叫んだ勇者なのだった。ニ
カデマスの居場所は誰も知らない
けれど、ジェルノアを旅すれば、
必ずブラックナイトに会うという。
そんなわけで、いよいよ冒険が始
まるのだった。

でも、単独でペルノアを出るの
は自殺行為だねっ、スーサイドだ
ねっ。仲間を探さなくっちゃ。だ
から、まずはギルドに直行！

ペルノアに限らず、どこの町で
も施設は同じ。武器を買うときや



ペルノアからスタート



◆これが噂のペルノアだ。と、リキんだもの、
、実はどこの町でもこの風景。だから、どこ
かで見た気がしても、デジャヴじゃない。

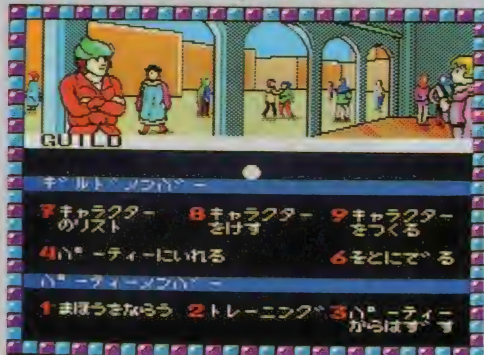
トレーニングを受けるときは当然
お金がいるわけなんだけど、その
まま行っても一文無しで、恥をか
くこともしばしば。戦いによって
得たお金は、なんと銀行振り込み

なのだった。そんなわけで、面倒で
も銀行まで足を運んで払い戻して
ほしいぞ。町を出るときも、途中
にある宿屋に泊まったりするとき
のため、ある程度のお金があると
便利だ。うん、そりゃ便利だ。

確かに、「おおっ、何だこりやー
っ！」といった階段を320段階み
ハズしてしまうほど衝撃の画面は
ないし、かえてって坦々としている
ゲームなんだけど、日々の積み重
ねに喜びを感じる人にとっては、
最適のRPGなのだ。でしよっ。

ギルドででキルドー

ギルドに来なくちゃ、お話になりませんね。そんなわ
けで、ギルドでキャラクターを作るのだ。種族、職業を
選ぶと、コンピュータが推薦する人物の能力が表示され
るので、ここは自分が納得できる人材が揃うまで、ひた
すら推薦をうけよう。パーティーの構成は、最初が肝心
なのだよ、はっはっはっ。



◆何事も最初の計画が大切。眉間にしわ寄せて考え込むの
よ、腕組みなんかもしちゃって、ほれ、このよーに。

実際に戦い始めて経験値が高くなってきたら、ギルド
内のトレーニング場に入るのだ、もちろん有料で。ここ
でやっとレベルを上げることができ、レベルが上がれば
さらに、魔法をならうこともできるのだ、もちろん有料
で。やたらと出費がかさむけど、みんな必要経費なんだ
からケチケチしないよーにっ！



◆キャラクターをたくさん作っても、パーティー組めるの
は6人まで。各メンバーのナンバーを覚えておくと便利だ。

ひよこなめね



◆あらま、やっぱりまだヒヨコです
か。そりゃそうよね、まだ何もしと
らんもの。ここはパーティーのスコ
ラを教えてくれるミスティック。神
に会うには、ここへ来い、なのよ。

初めの一步!

ペルノア

歩けば見える
ダンジョン

宿屋

■右を向いても左を向いても、真つ暗闇のダンジョン。ノーフューチャーな私……

一寸先は海

進めば自動マッピング

準備万端整ったら、いよいよ町を出るぞ。島全体が何枚かの地図に分かれているんだけど、完成された地図は最初の2枚だけ。後の地図では、暗黒の部分が多い。この、未知の部分に足を踏み入れるというのが、ドキドキして、脈もちょっと速くなったりして、楽しいのだ。パーティーが移動するたびに、自動マッピングされるわけで、この部分を避けては、

重要な物を見逃すこともある。

ダンジョンの中はさらに真つ暗闇! 当然進めばマッピングされるけど、ワナがしかけてあったり、秘密のドアや通路も出てきて、なかなかスムーズに進めない。モンスターも、地上に比べて強力で、出現頻度も高いから、苦労の連続なわけやね。でも、このゲームのカギは、ほとんどがダンジョンの中にあるので、隅から隅まで調べ

■お次の一步はドボーン! あら海だったのね、なんつーこともちろんある。敵にやられるならともかく、土左衛門では、死んでも死にきれんわ。

ようね。ここでのパーティー全滅は見るに忍びないので、ある程度実力をつけてからにしたいもんだ。川や海を渡るときは、大胆にも泳いで渡ることになる。泳ぎの苦

手なメンバーは、見る見るうちに体力が減るのでチェックが大切!

ニカデマスを倒すまでは、石の上にも3年だ! 3年かかるのは悲しいけれど……。

戦闘しましょう

ややっ、モンスター発見! 逆に見つかっちゃうこともあるけど、ま、とにかく戦わなくては経験値もお金も得られないわけだ。相手の戦力などによっては、戦うことがベストとはいえないけどね。知能の高そうなモンスターなら、「あいさつをする」のコマンドで通り過ぎること

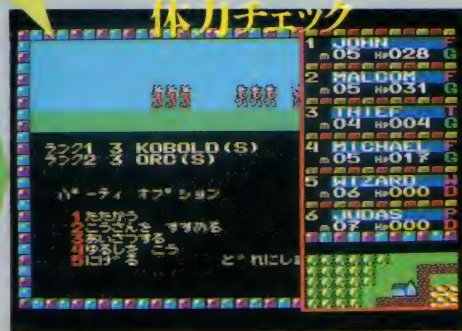
ができる場合もある。想像すると、とっても妙ねっ。

戦闘とはいっても、頭を使わにゃあね。呪文も効率よく使わなきゃならないし、なんといっても味方の体力チェックだね。これをおろそかにすると、気付かぬうちにパーティーの人数が減っていく……涙。

つなぎきり?



体力チェック



飲めや歌えや



■今夜は無礼講でいっ、ああ参加したい。でも違うのよん。これはパーティー全滅時におがめる、モンスターの踊りなのだ。あ、そういうことなら思わず目をそらしておきましょう。

ロールプレイング

- ボーステック
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月9日発売
- 価格9,800円

イシターの復活

黄金の騎士ギルは、ドルアーガを倒し無事恋人であるカイを救出した。が、しかし、一刻も早くこの塔から脱出し“女神イシター”を復活させ、世界に光を取り戻さねばならない。いそげ! カイ!! ギル!!

主人公はカイ

前作の主人公は騎士であるギルだったのに対し、この続編である『イシターの復活』では、魔法使いのカイが主人公なのだ。カイは、体力、経験値により、攻撃、防御、治療など“64種”の呪文を使うことができる。この呪文をいかに上手く使い分け、ギルを援護しつつ塔を下りていくかがポイント。

また、ゲームフィールドの塔は

128の部屋に分かれていて、1つの部屋が迷路になっていると同時に部屋のつながりをも解明しないと塔からの脱出は不可能って寸法。しかも、敵の攻撃、数といったら前作の数倍!! 地道にレベルアップしつつ、アイテムも揃えていかなければならない! コリヤ、毎日マッピングしながらアイテムのチェックなどで不眠不休の日々が続きそうだ。今にも嬉しい(!?)悲鳴が聞こえてきそう……。

魔物もどきどき
サンダーボルト!!

★どです? スゴイレひよこのサンダーボルト!! けど、この呪文がきかない敵もいてトホホなのだ。

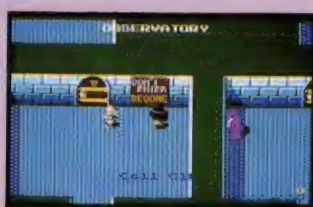


子分 アッ、アニキッ大変ゲス。
アニキ うっせーな、なんだよ。
子分 この画面写真を見てよーん。
アニキ なんだ、アーケードか。
子分 アニキ〜よく見てください

よ、これ、MSX2ですよ。
アニキ うそでしょ、オイラはこのゲームに、どれだけの100円効果を注ぎ込んだことか!!
子分 アニキ〜字が違いますよ。



★うきゃー!! ローバーたちに困まれたああ! 「ねえギル!」、「どしよ……」。



★一難去ってまた一難! だが、この先の部屋はまだまだスゴいのだ!!



★あつ、こんな所にカギが。「アリア俺んちのカギだ」、「もーちゃんとして」。



★うひょ、トレジャーボックス(宝箱)だっ。何が入っているのか私も知らん。



★うひょー、スライムなんかホントにブヨブヨしているみたいでイイよ。なんてノンキにされてれん。



あの名作“ドルアーガの塔”の続編が、ついにMSXに!!

で、グラフィックや音楽なんかはどーなんだと思うでしょ。ハッキリいって、これは何かの間違いにちまいないってくらい“イイ”のだ。写真を見れば一目瞭然!! カベのグラデーションなんか、ダンナ、アーケード版かと思っちゃうでしょ、ネ、ネ。音楽のほうなんか、BGM19曲、効果音23曲と大盤振る舞い。2メガROMという大容量もさることながら、ナムコさんのパワーを知りました。それと、字を大にして(そーゆうことできないけど)いいたいのは“2人同時プレイ”が可能ってこと、友達とか恋人とか(うひょ)と一緒にやると、一家全焼しちゃうくらい燃えるわ

さ!! ほいで、ちょいどと気になったことが1つ、魔法を選択している時も、モンスター達が攻撃してくるんだな、これが~(丹波哲郎)、ま、あまりたいしたことじゃないんですけどね。で、ナムコファンに朗報だよ。年内に発売予定のゲーム数が、3、4本!! うひょー、こりゃ“オッタマゲーション”。

アクションRPG

- ナムコ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月中旬発売
- 6,800円

アーケードでのうらみをはらせ



クインプル

むかーしむかしのことじゃったあ。天空にいる2人の神様があまりにも暇なので、町でも有名ないたずらっ子の『クインプル』を迷宮にとじ込めてしまいました。さあて困ったクインプル、どーひまひよ。

クイの有効な利用

クイですよダンナ、クイの利用法をわかつちやいないとね。ではどーいう術があるかという、クイを投げてブロックにさし、それをつたっていくと上に登ぼっていくんです。また、敵の倒し方は①ジャンプしながら敵の上にクイを刺す。②敵の上にクイを投げる。③クイで壊せるブロックを崩して敵を落す。といった3つの方法があります。これらを知ってはずめてゲームにハマれるでしょう。が、パズルのようにブロックが組まれているので、クイを打つ所なんかも考えておかないとクリアできない。てなことになる。また、タイム制なので時間内にドアにたどり着かなければ、ゲームオーバー。けど、アイテムを得ることによって、タイムが倍になったり、クイがパワーアップするよん。まずは、習って頭で覚えるより、体で覚えちゃった方がよしなんだわ。



■ けつこう簡単そうだけど、じつは……てな具合になっている。うずらのぼぼん

パズルといっても、アクション系なので、難しく考えずに気楽に考えた方がいいよ。きっとどこかに糸口があるはずだ。そいつを見つけられさえすればこっちのもの。

できるかな? 100面!!

ステージ構成は、表裏全100面!! 表、裏各*5WAVE*で*1WAVE*ごとに10ステージとなっている。しかも、そのWAVEごとに*ボス*が待ちかまえているという。また、5WAVEのボスは*大ボス*で、熾烈な戦いが予想される。どひゃー、こりは頭を使うわ手も使うわで大変だわ。うんにやー。

他にも隠れステージやボーナスステージなんかもあって何だか「おもちゃ箱」みたいなのだ。ボーナスステージは全部で3種あって、アイテムを取れたり、得点が増えたりする。また、ステージワープなどがあるので、VERY便利!!



■ グラフィックなんかも、あたたかみがあってイイでしょ。下にある炎はアツイので十分注意して。

■ フォントがシックかつほいほいとしてナカナカバズルがムズイんだわー



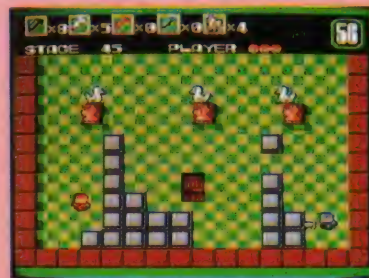
めあんと2人同時プレイ可!!

先ほども書きましたが、「2人同時プレイ」ですよ!! 写真でも出ていますが、なんとクインプルくんが2人もいる。これはあまり大きく書けないが、ロイター発共同によりますと、彼はジンガイにもかわらず「分身の術」を会得しているよーなのです。それによってゲームが楽しくなっているんですね(意味ハチャメチャ)。2人のときのクリアー方法は、1プレイヤーがゴールしたところでホエ。



■ 下はゴーツと炎の海!! 「クインプルAくん、どうしよう!」「んなこと知るかよ!」「どうひまひよーん!」

■ 「クインプルAくん」「うるせーよ! おめーはオレの分身のようなもんなんだからよ!」「トボボのボ」



さーいごに、これはホントにええわ! と思ったのが「2人同時プレイ」ができるってこと。このおかげで約65,535倍楽しいんだわ。できることなら誰かを無理やりにも連れてきて、2人でプレイしなさい。その方が絶対にイイ。

パズルアクション

- BIT²
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月下旬発売
- 価格5,800円

私はいいたい。「あんたそれでも神様なのか!!」

第4のユニット2

あの美少女AVG『第4のユニット』の続編が、よりパワーアップして新登場！ 前作では記憶喪失の状態だった主人公のbronwinが、今回は統合軍のエージェントとして、任務の遂行のために大活躍するのだ！



髪が伸びたbronwin。今回はセス、滝沢と一緒にのた。

bronwinのSF大活劇第2弾登場！

ストーリーの紹介よん

飛行機事故で記憶を失ってしまった女の子がたどつて覚えていたコトバ「bronwin」を頼りに情報を集め、自分がB.S. (パイオニック・ソルジャー) であることを知る。そして、悪の軍事組織W.W.W.F.と対決するために統合軍のエージェントに就任したのである。……以上が前作のストーリー



サイコ・ブラストをぶっぱなすあぶないダルジィ。

だ。それから半年、普通の高中生として生活していた彼女に、新しい任務が入った。その任務とは、統合軍情報部のエージェント滝沢光太郎に会い、W.W.W.F.のもくろむ新計画、「サイボーグ計画」についての情報を入手することである。とゆーわけで、前作よりさらにSFっぽくなっている。

任務はとてもタイヘン

ゲームシステムは、前作と同様にコマンド選択方式で、「お手軽操作」は健在である。おまけに、グラフィックはさらに質感を増して、ビシバシ感情移入できるようになっているのだ。んー、気持ちいい。だけど難易度はだいふアップしてるので、



bronwinはこくフツの女子高生として生活していたが……。



高級官像連続誘拐事件発生！」やっぱり、いつまでも楽はできないのだ。

なかなか思うように進まないぞ。また、主人公の宿敵であるB.S.のダルジィがいい。よくいるんだよね、ヤラシイ性格のライバルが。『YAWARA!』のさやかお嬢さんみたいな奴。だけど、へこたれてはいけない。敵の攻撃に負けずに、任務をしっかりと遂行しようね。

ストーリーはデモ画面で！

前作ではプレストーリーはマニュアルに載っていたマンガで紹介されていた。今回、マニュアルにマンガはついてないけれど、その代わりにデモ画面で見られるようになっているのだ。どっちがいいかは好みの問題だけど、デモもなかなかよくできているぞ。だから、「面倒くさいよー」なんて言わずに、ちゃんと見るようにしようね。ちゃんと見てないと、ゲーム中にいきなり針千本飲まされちゃったりするぞ(もちろんウソ™)。

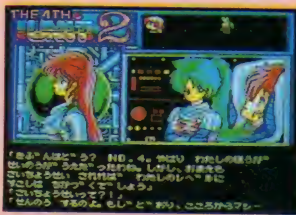
アドベンチャー

- データウエスト
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,600円

画面切り替えだってとってもビューティフルに進歩したぞ

このゲーム、グラフィックそのものもきれいだけど、見せ方もカッコいいのだ。前の画面がボヤッととなってきたかと思うと、次の

画面がジワジワッと浮かび上がってくる。画面切り替えの連続写真をのせておくので、雰囲気感を堪能してくださいね。



飛んで飛んで回って回っての円広志ゲーム!? アクロジェット

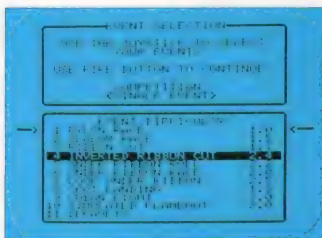
『F-15ストライクイーグル』に続く、システムソフトのフライトシミュレーション第2弾、今回はアクロバット飛行で得点を競うゲームだ。

■カッコいいタイトル画面。これがキミの操縦するスポーツジェット飛行機の“BD-5J”だ。



アメリカ生まれなのだ

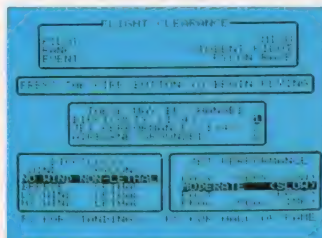
このゲームのオリジナルは、アメリカのソフトハウス、マイクロプローズ社である。なんと社長が空軍大佐なので、ゲームはとってもリアルな仕上がりになっている



■競技種目は10種類。難易度もさまざまだ。まずは一番上のやつからやろーね。

のだ。

さて、このゲーム、ただのフライトシミュレーションとはひと味違う。用意された10種目のスポーツ飛行競技の中からひとつを選び、曲芸飛行をしなければならないのだ。また、気象状況までシミュレ



■機体の操作性や気象状況の善し悪しを選べる超親切設計になっているよ。

ートされているなど、本格的にジェット機のフライト感覚を味わえるようになっているぞ。

スリル満点の競技

10種目の競技の内容は、4本配置された柱の外側を回るだけの簡単なものから、支柱の間に張られたリボンをちょん切ったり、さらにはリボンの下をくぐった後宙返りして、また同じリボンの下をくぐる、というとんでもない大技をやらなければならないものまで。グラフィックは少し貧弱だけれども、パイロットの苦勞がとてよく分かるようになるぞ。



■墜落〜っ！ 長い人生、こーゆーこともある。メゲずにONE MORE TRY！

シミュレーション

- システムソフト
- MSX2-メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格5,800円

コックピットの見方を覚えろ〜っ!!

このゲームは実在するスポーツ用ジェット機“BD-5J”をシミュレートしている。全長5メートルと非常に小型ながら高い性能を有しているのだ。この機体をスムーズにコントロールすることは非常に難しい。まずはコックピットの計器類の配置を覚えるようにしよう。

画面下半分に注目してほしい。左端上部にエンジンの状態が表示され、上から、排気温度計、出力計、スピードブレーキインジケータ、燃料計、時計という順に並んでいるのだ。また[F1]キーを押すとこの部分に気象情報が表示され



る。そして、左端下部は車輪の状態(ブレーキ、上、下)を表わしている。中央に並ぶ4つの丸い計器は、左上は高度計、右上は水平儀、左下は昇降計、右下は対気速度計という具合だ。

さらに、右上にはフラップ角表示やコンパス、方位計が並んでお



り、その下には現在行っている競技のコースマップと、時間が表示されている。

初めのうちは複雑なキー操作もあいまってなかなか覚えられないかもしれないけど、まずここを覚えておかないと華麗なるアクロバ

ット飛行をするのは、まず不可能なのだ。逆にいえばこれを覚えな人はいつまでたっても上達しないだよな。苦あれば楽あり、いつか報われる時がくるのだ。キミも世界一のパイロットを目指してがんばろう。

マグナム危機一髪

なんとMSXで、ハードボイルドな感じを楽しめる。それが『マグナム危機一髪』だ!!

1931年、ニューヨークは闇の悪漢たちに支配されていた。ある日ニコルソン(つまりキミね)は、偶然にも殺人現場を目撃したことから、

悪漢たちに狙われることになってしまふ。キミはマグナムを握りしめ、悪漢どもに対決を挑むのだ。

ゲームはマグナムの照準を移動させ、敵を撃ち抜くことで進められる。また、敵に撃たれそうになったときは、防御することもでき

■マグナムが悪漢の1人に命中! 平和に一步近づいた!!



■うけつコノやろーふい撃ちとはっ! すかさず防御だ!!



■まず手始めはエンパイアシティから。

るぞ。このタイミングをはずすと胸を撃ち抜かれてしまうから、慎重にプレイしよう。

ゲーム中ある所を撃つと、防弾チョッキや銃弾などといった隠れキャラを取ることができる。これさえあればゲームを有利に進められるぞ。

シューティング

- 東芝EMI
- MSX-ROM
- ビデオRAM16K
- メインRAM8K
- 発売中
- 価格5,800円

また、ゲーム自体かなり先が長いので、パスワードによるコンティニューも可能になっている。

ザコどもを蹴散らし、ボスのいる部屋のカギを手に入れ、ステージごとのボスを倒せばゲームクリア。ニューヨークに平和が戻るというわけだ。こりゃ深夜にプレイすると盛り上がるのでは?

めぞん一刻・完結編

『めぞん一刻・完結編』が、MSX版でも発売される。もうすでに他機種版は発売されてるけど、MSXでもアノ響子さんに会えるなんて、うれしいじゃありませんか!

ストーリーは、映画版にもとづいたもの。でも、アドベンチャー

ゲームとしてなかなかの出来なので、映画を観ていない人でも十分に楽しめるよ。また、特筆すべきは、グラフィックがきれい! という点。映画では、ヘンにリアル顔(!?)だったけれど、このゲームでは、原作に近い絵を採用してい



■このソフトの画面は開発中のものです。
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

るので、グラフィックを見るだけでも楽しめるのでは。

原作も終わってしまっ、これ

アドベンチャー

- マイクロキャビン
- MSX2-ROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月発売
- 価格7,800円

がホントに最後のめぞん一刻。ファンの人は「買い」だね。

■五代くんが何と言っているかは、メーカーのみぞ知る。



■いぶきちゃんにのしかかる結婚という2文字。とする。



■今夜も「地獄の宴會」がっ!!



幽霊くん

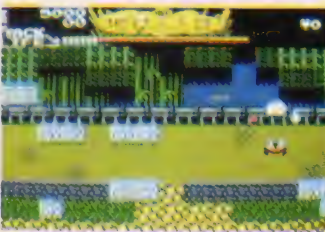
あるとき突然、自分の存在に気がついた「幽霊くん(本名不明)」は、地獄から逃げてきたという「おちょこ玉」から、「地獄で暴れている

妖怪たちを倒して!」とたのまれ、地獄の閻魔大王に会ってみたくなった……というストーリーから始まるゲームが、これ。

ゲーム内容は、幽霊くんを操作し、バックアタック! で敵を倒しながらお金を集める。そのお金でアイテムを買ったり、ブロックを壊してアイテムを見つけたり。数々のボスキャラを倒しつつ、閻魔大王に会いに行くのだ。

ゲーム攻略のコツは、幽霊くんが使える特殊攻撃「バックアタック」を、うまく使いこなすということ。それと、幽霊くんのお供の「おちょこ玉」で攻撃する

■ここが地獄の1丁目? 行きたくない所のひとつである。



■幽霊くん、て、ブクブクして可愛い。女の子にうけそう。



アクション

- システムサコム
- MSX2-ROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 年末発売
- 価格6,800円

という2つ。これらをマスターしないことには、閻魔大王に会うのはちと大変かも。ゲームのノリはとていいので、アクションゲームが得意な人は、今からふところ具合と相談してみては。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は7月15日現在のものです。

8月発売のソフト

- 9日 ●ファンタジー ポーステック
MSX2/2DD/9,800円
- 27日 ●王家の谷 エルギーザの封印 コナミ
MSX2/ROM/5,800円
MSX2/ROM/5,800円
- 31日 ●ハイデッカー ザイン・ソフト
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ●つぼふり丁半勝負 オメガシステム
MSX2/2DD/6,800円
- 上旬 ●クリムゾン スキャットラスト
MSX2/ROM/7,200円
MSX2/2DD/6,800円
- 上旬 ●スターシップランデブー スキャットラスト
MSX2/未定/7,800円
- 中旬 ●まじゃべんチャー・ねぎ麻雀 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/6,800円
- 中旬 ●エグザイル 日本テレネット
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●アークス ウルフチーム
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●アクロジェット システムソフト
MSX2/ROM/5,800円
- 下旬 ●怨霊戦記 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●インターの復活 ナムコット
MSX2/ROM/6,800円
- 下旬 ●シンセサウルス BIT²
MSX2/ROM/6,800円
- ベトナム1968 スキャットラスト
MSX2/未定/7,800円

9月発売ソフト

- 21日 ●孔雀王 ボニーキャニオン
MSX2/2DD/5,800円
- 上旬 ●アルギースの翼 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ●ラスト・ハルマゲドン ブレイン・グレイ
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ●囲碁入門編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円
- 下旬 ●クインフル BIT²
MSX2/ROM/5,800円
- 下旬 ●サイキックウォー 工画堂スタジオ
MSX/ROM/7,800円
MSX2/ROM/7,800円
- テラクレスタ 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
- R-TYPE アイレム
MSX/ROM/価格未定
MSX2/ROM/価格未定

10月発売のソフト

- 21日 ●アウトラン ボニーキャニオン
MSX2/ROM/6,800円
- 上旬 ●サイオブレッド T&Eソフト
MSX2/2DD/8,800円
- 中旬 ●TWILIGHT ZONE II グレイト
MSX2/2DD/7,800円
- 中旬 ●ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
- 下旬 ●ザ・ゴルフ バックインビデオ
MSX2/ROM/価格未定
- 暗黒神話 東京書籍
MSX2/2DD/価格未定
- めぞん一刻 完結編 マイクロキャビン
MSX2/ROM/7,800円

11月発売のソフト

- 中旬 ●プロの碁 PART5 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/9,800円

下旬

- 首斬り館 BIT²
MSX2/2DD/価格未定

下旬

- スナッチャー コナミ
MSX2/2DD/9,800円(予定)

下旬

- コナミの古いセンセーション コナミ
MSX2/2DD/価格未定

下旬

- 幽霊君 システムサコム
MSX2/ROM/価格未定

下旬

- DOVE システムサコム
MSX2/2DD/9,800円

- センターコート ナムコット

- MSX2/ROM/価格未定

- 三つ目がとおる ナツメ

- MSX/ROM/価格未定

発売日未定のソフト

- ゼビウス ナムコット
MSX2/ROM/価格未定
- 死霊戦線2 ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定
- ウィングマンスベシアル エニックス
MSX2/2DD/価格未定
- 天地を喰らう ウィンキーソフト
MSX2/2DD/6,800円
- マイト・アンド・マジック スタークラフト
MSX2/2DD/9,800円
- リトルバンパイア チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- ちょっと名探偵 チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本テクスタ
MSX2/ROM/価格未定
- クレイジークライマー 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
- 釣りキチ三平〜謎の魚編 ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定
- アメリカンフットボール ビングソフト
MSX2/2DD/6,800円
- 琥珀色の遺言 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/価格未定
- 白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
- 通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定

新作ホットホット情報だよー

情報は生きモノ、生モノ。いきなり飛び込んでくる最新情報を、ご紹介いたしましょう。

ゲームアーツで開発中の、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の画面が、だーいいたできました！ということなので、みなさまにこ披露こ披露。



片山まさゆきの同名の作品を、麻雀ゲームにアレンジ。漫画のキャラクターがそのままに、キミの麻雀仲間になってくれるよ。ROM版でMSX1とMSX2兼用。自動的に判別して、グラフィックが変わるのだ。10月の中旬に発売予定だそーです。楽しみだ。



SOFTWARE REVIEW



どつぽにはまって、ぴーひゃらら

ソリテアロイヤル

とことんクセになるゲームの数々。
 中毒患者続出の報告が各地から寄せられているぞっ!
 まったくもうたまりませんわっ!

朝、目がさめると巨大なトランプになっていた。ありゃ、困った、ベッドの上で横になったままで、身動きがとれない。手足をバタバタさせているつもりだが、果たして手足がついているのかどうかわからない。どうしよー、まだMマガ編集部に入って3週間なのに、こんな姿で行くわけにはいかないし……。仕方ない、風邪ひいたことにしておこう。えーっと、電話は、げげーっ、そういえば料金未払いで、今日から止まってるんだった。面倒くさいけど近所の公衆電話までかけに行くか。んー、ダメだ、起き上がれない。こういうときはどうするかというと、寝るにかぎるね。だってよく考えりゃ、これは夢に違いないもんね。

——あ、暑い。暑さで目がさめるのって、なんか悲しい。時計を見ると午後2時だった。えーっ、もうそんな時間!? こりゃ大変だわ、それ起きろーっ? あらっっ、うまく歩けない。も、もしかしてもしかすると……あーっ、やっぱり。鏡に映っているのは、トランプになった私だった。ちきしょー、夢じゃなかったのか。まいったな、こんなじゃ恥ずかしくて出かけられないよ。どうせなるんだったらペンギンがよかったのに。だけどなってしまったものは仕方がない。とっとと仕事にいこーっと。

駅に行く途中、バグに会った。バグはあまり賢くないけど、そこがまたかわいい犬なのだ。「バグ、おいでー」……あ、バグのヤロー、



◆はいはいはい、寄ってらっしゃい見てらっしゃい。思いつき楽しんでちょーだいな、うふっ。しかし、なんの必然性がある、ハイレグのバニーガールなんだろうか?

人の姿見るなり「がるーっ」と言いながら逃げていきやがった。ためー、後で覚えてろよな、だから頭の悪いのは嫌いさっ。

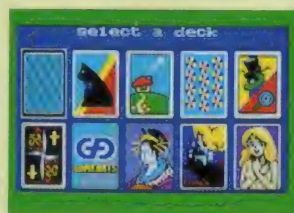
私が編集部に着いたのは、バグへの怒りがおさまったところだった。さすがにMマガである。人がトランプになったくらいでは誰もひっ

くり返らない。あっ、一人だけひっくり返っている! と思ったら、徹夜明けのパンチ先生だったのね。ほっておきましょう。大急ぎで来たもんだから疲れてしまった。落ち着くためにも何かゲームでもしよーっと。『上海』なんかお手ごろだなーっ……と、今使ってるみたいね。ふん、『上海』に代わるようなゲームないかな。すると隣から「これやれば落ち着くよ、きつと、これだよ」と親切な声。私はそれを受け取った。

ああ、日本人の私

絵 柄ガウガウ10種類

カードの絵柄、つまりデッキで
 すね、デッキ。これが10種類用意
 されている……んだけど、最初は
 2種類しかないのだ。あら、がっ
 かり。10種類あると知ってしまっ



たからには、何がなんでも全部見たい。それにはゲームをどどんクリアーしなくてはならないのだ。まあ、たいへん。

種類が増えてくれば、途中で気分転換に別のデッキにしようなんてこともできる。今まで没個性のありがちなデッキだったから、今度はメルヘンの世界でプレイするとか、周りに誰もいないうちにうれしハズカシちよっぴりエッチなデッキでうひょひょーっとかね。

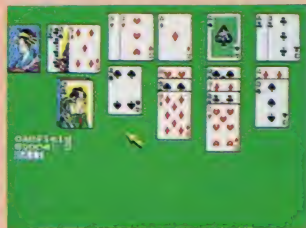


◆うーん、思わず浮世絵にほれてしまったのだ。そのうち顔が似てきたりして。

今日の運勢



★いかにもひとり占い、て感じだね。この空白の多さに不吉なものを感じる。



★無理にでもクリアするのが、幸福になるコツ。でも画面上でスルはできない。

私が受け取ったゲームは『ソリテアロイヤル』だった。ややっ、画面にでているのは、まさしく私の同胞、トランプではないか。私にこんなゲームを勧めるなんて、気を効かせたつもりか嫌がらせのどっちかな。いーもんね、実力のほどを見せてやるぜ。ほれ、ほれっ、どっからでもかかってこい。

とってから、もう2時間経過したのに1回もクリアできない。ああ、情けないったらありやしない。よっぽど運が悪いんだろーな。そーだよな、朝からトランプにはなっちゃんしバグには逃げられちゃうし。日ごろの行ないには自信ありありだったのに。くそーっ、明日からアナーキーになってやるっ、どうせノーフューチャーだ、ノー

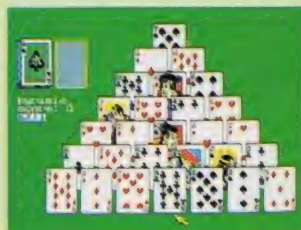
ファンだ！

「ねえ、それ後で貸してよ、ひとり占いやるんだから。1回クリアできればいい日になるんだよね」……なるほど。さっきから背後に人がわさわさいと思ってたら、占いの順番待ちだったのね。1回クリアでいい日になれるなら、意地でもクリアしてやる。次のゲームで勝負だ！ ふむふむ、この場合はここをこうしてっ、ちよいちよいちよい。だいぶ慣れてきたみたいね。でもって、あーしてこれをこーやると、ややっ、で、できたっ！ 見てっ、とうとう初クリアできたの！ あ、皆さん、拍手をありがとう、涙で顔が見えませんが、ううっ。それでは、調子が出てきたところでもう1回

そしてゲームは11種類

操作方法を覚えてしまえば後は運のみのゲームから、脳みそが必要となるものまで、全部で11ゲームが楽しめる。脳みそが必要といっても、技術的にはかけ算ができれば大丈夫。後はコツをのみ込むことと、やはり運でしょう。確かにおもしろそうではあるけ

れど、ルールを覚えるのが面倒くさいよっというわがままな人にお勧めするのは、3種類のチルドレンズゲーム！ これはその名の通り、子供でもすぐにできるようなゲームなのだ。でも、それで妙に自信つけちゃって、最終的には全部やってたりするわけだ。



挑戦してみます。あらちょっと何すんよ、もう1回クリアしてもっという日にするんだから、邪魔しないですよ。いてっ、誰だっ、頭たたいたな、てめートランプだと思ってバカにするなよな。ぎゃー、こっちでもたたいてる、いてーっ、ちきしょ、痛いじゃねーかよ、あたたた、きゃーっっ！

あー、頭痛い。頭の中がリンリンって……ン、リンリン!? あらま、目覚し時計の音だわ。そ

れじゃあ今までは夢……待てよ、鏡を見るまでは安心できない。どれどれ、あっ、パンクスになってるぞ。なーんだ、寝ぐせか。かっこいいからこのままにしておこう。

そんなわけで、やめられない止まらないソリテアロイヤルは、夢の中でも病みつきになっちゃうのだ。えっ、1人でトランプする姿は暗い!? うーん、暗いというよりもちょっと寂しいかもね。だけど人のいるところでプレイしていると、いつの間にやら人が寄ってきてあーだこーだと騒ぎ始めるんだよね、夢の中と同じように。

データ：ゲームアーツ、MSX2

2DD、6,800円

評/ニック・ザ・中村

(ハードコアランバダ)

我にかえればエ…エンディング!!

あー今回調子がいいなー、きつとクリアできるんだろうなー。このカードはこっちにつながって、あ、ダメか。じゃあ、こっちなら大丈夫かな……ん、ダメ!? あれ

っ、あれれっ！ ……もしかして終わっちゃったのかな。冗談でしょう、ここまできておいてっ……。冷や汗がつつーっとなを伝わる。

はいっ！『ソリテアロイヤル』のエンディングは、このようにやってくるのである。あまりに静かなエンディング。この虚無感をどこへぶつけばええのじゃ。「Hey、Hey、もう終わってるぜ、ベイベツ、ユーがルーズだ、ギターがグイーンッ」なんて画面いっぱいやってくれば、「あ、そう」と納得でき……な

くても一応諦めはつくんだけどね。

穴が開くまで見て最終は終わり。だけど見切りをつけるのが早すぎるのも不幸だ。たった1枚でも動かせるカードが残っていれば、明かるい未来が待っていたかもしれないのに。念のために、穴が開く直前まで疑ってかかるのがお利口だね。

本意ながら、クリアできずにエンディングを迎えても、その悔しさが、このゲームにするするとハマっていく原因、いえ原動力となっているわけだ。ふむふむ。



10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一条件	● 8	7	7
操作性	● 7	7	7
グラフィック	● 8	8	8
シナリオ	● 7	6	7
お買得度	● 9	8	8

闘うことだけがオレの生きる証!!

ファミリーボクシング

蝶のように舞い、蜂のように刺す!!
最も男らしいスポーツのひとつ、ボクシング。
がむしゃらなプレイに、タオルを投げるな!

どーも、10日間で8キロやせた
ラーメンです。いやー、なぜこんな
に体重が減っちゃったのかよくわ
かんないんですけど、やっぱり夏
バテかなあ。お風呂あがりに鏡で
自分の体を見ると、胸のあたりが
ちょっとガリガリな感じがするし。
もうちょっと鍛えなくっちゃ、と
思ってブルワーカーを始めたらし
て(半分うそ)。まるでボクサーの
減量後っていうような雰囲気なの
だ。スタミナのつくようなもの、

食べようかなあ。焼肉とかウナギ
とかさ。財布の中も減量中だった
りして、トホホ。いと悲し。

ところで、ボクシングというス
ポーツは、私にとって思い出深い
ものがあつたりするのです。小学
生の頃(約10年前)、テレビでよく
キックボクシングが放送されてい
たんです。で、うちの父とよく観戦
してました。それいけ! ジャブ
だ! ボディーだ! っていうふ
うに。父は基本的に「殴る」という



★躍動する筋肉のぶつかり合いがスピーディーかつフィジカルなタイトル画面なのです。

行為が少しでも放送される番組な
らいいようで(ちなみに競馬番組
も好きです)、とくに男と男の闘い、
それも武器を使わないキックボク
シングのようなものは、父にとっ
て最高の酒の肴だったようです。

そんなことがあって、私も深夜
によくやっていたボクシングをよく
観てます。ビールなんかグビッと
飲みながら……といたいけど、
あいにく私は未成年。お米屋さん

でブラッシーを買って(うそ™)、
ポテトチップスでも食べながら手
に汗を握ってしまうのです、ハイ。

まさに男のロマン、そして生き
ざまを感じるスポーツ、ボクシン
グ。男ならだれしも多かれ少なか
れ憧れを持っているだろう。もち
ろん私もそうだ。血の気の多い私
にとってはうってつけのゲーム。
ということで、男らしくズバッと
レビューしてみようというわけ。



★相手のパンチがさく裂!! 顔をしかめ
るプレイヤーが痛い。てやんでい!!



★インターバル時の画面。セコンドの動
きがなかなかよいのですわ。うひょひよ。

待ちうける対戦相手

キミに闘いを挑む対戦相手は6人。それぞれに長所、短所があり、
必勝法もそれぞれ違う。今回はそのなかから4人を紹介してみた。

ジョージ氷室



★最初に対戦相手はコイツだ。頭のソ
リコミといい、まゆげがないのとい
いかにも「ワル」なイメージだが、それ
ほど強くなかったりする。楽勝でケス。

Mr.チン



★コイツのフットワークはすげーぞ!
反復横跳びなんか93回ぐらいできそう
だな。でもそれだけ。パンチ力もスタ
ミナもリトルですよ。敵じゃないのさ。

ブーカ・デボック



★ちょんまげみたいな頭がおくゆかし
い彼は、ちょっと手強い。スタミナ、
ハンチ力は強力!! 動きがニブいので
足を使った攻撃を心がけたいですね。

ジョン・クリスピー



★バランスのとれた選手だ。顔は少し
バランスがとれてないみたいだけどね
(失礼!)。ま、フツーにプレイしてい
れば大丈夫なんじゃないでしょーか。



●やりました！ テクニカル・ノック・アウトで勝利だぁ!! うれしそうだね。

それでは実際にゲームをしました。セコンドは最近うちの編集部に入ったベリー下田くんです。彼はイラストも描ける頼もしい少年です（といっても私と1歳しか違わないんですけど）。それではさっそく試合でもしちゃおうかな。と、始めて最初に「おっ」ときたのは、プレイヤーの顔のグラフィックでした。これは登録した名前によって変わるのだ。私もいろいろ試してみたんですけど、「RAMEN」

と入力するとオチャメな顔になってしまうし、「SUIHOH」と入力すると髪をおもいきり左に流した変なひょっとこ男になった。これはおもしろいと思うよ。みんな同じ顔だとつまないしね。とくに2人でプレイするときとかさ。作った側としては、顔で敵を威嚇し、試合に挑む。そう、闘いは試合前から始まっているのだ。と、かように思うわけです（本当かなあ〜?）。

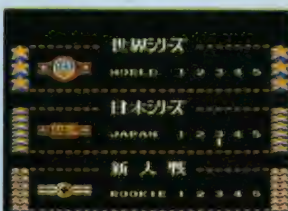
さあ、第1ラウンドのゴングが鳴りました。ちょっとバカボンのパパに似たレフェリーの合図とともに両者がリングの中央へと歩き出して、おお〜っと早くも相手のボディブローが決まったあー!! これはキツ〜い一発だぞー! あまりにいきなりだったのでボーンとしている水泡選手（その日暮らしジム所属）、一発決まっただけ



世界ランキングに挑戦

トレーニングである程度パワーやスピード、そしてスタミナを上げたら、ランキングモードにトライしてみよう。新人戦、日本ランキング、世界ランキングがあり、最終目的はもちろん世界ランキング1位の座を獲得することだ。

自分の成長に自信のあるビーブルは、いきなり世界の強豪と闘うのもいいが、やっぱりモノには順序というものがあるわけで、新人戦から始めてみるのがよさしいかと。熱き闘いは、世界ランキングで最高潮に達するのだ。シュツシュツ。



●ランキングモードだ。それぞれのベルトがまぶしく見える。気をひきしめろよ。



●相手のアッパーカットが決まり、宙に舞う選手。あー、まずい展開だなあ〜。



いでもう勝った気分である相手選手、騒ぎだす観衆、もうタオルを投げようとしているベリー下田、ピンと糸を張ったように緊張した空気、興奮するアナウンサー。しかし相手は攻撃の手をゆるめない。一発のショックから立ち直っていないばかな水泡はただただクリンチで逃げるだけ。2度目のダウンの瞬間にゴングが鳴った。

おれはもうだめだ。この試合、勝っても負けても、もう二度とグローブをつけることはないだろう。私はセコンドにそう言った。「なに言ってるんだ、おまえ。今までどれくらい練習したんだよ。えーと……3日くらいだよ。」「おいおい、もう少し雰囲気を感じてよー。たのむよー!」。……じゃあ、36年くらいで。「まあ、いいよ。もう。オレが言いたいのは、今のおまえの実力な

ら、絶対勝てるということだ!! 水泡、ボクシングをやれっ!」。

そうか、と私は我に返った。練習の気持ちでやればいいんだ、と。

それからの水泡は、まるで水を得た魚、有機肥料を与えた農作物のようだった。円を描く足、平行移動する肉体、攻撃的な目つき。それはまさしくモハメッド・アリのよう。そして第2ラウンドの終了まぎわ、水泡のアッパーが決まった。相手はマットに倒れる。沸き上がる声、声、声! 涙をこぼすセコンド。水泡の手が高々と挙がった。ジョイスティックが汗で光る。さて、原稿書こっと。

データ：ソニー、MSX2

メガROM、5,800円

評/ラメン田川水泡

(徹夜明けの若年寄り)

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一印象 ●	7	7	7
操作性 ●	7	8	8
グラフィック ●	9	8	8
シナリオ ●	7	6	7
お買得度 ●	8	8	8



勝負のかけひきを考える

勝負というものは、すべてかけひきが大切だ。麻雀にしろ、競馬にしろパチンコにしろ。おっと、全部ギャンブルだね、これって。スポーツだって全般にいえるのだ。

ボクシングの場合、自分と相手のダメージの受け具合とか、今まで闘ったポイント数（当たったパンチの数やダウン数など）などがそうである。ただ相手を殴りゃあいいわけではないのはだれでも理解でききるはず。パンチすればいつも相手に当たるわけがなく、逆に空振りばっかりしてるとこっちがだんだん疲れてくるわけです。



ただ、このゲームでは、体力が回復したり、攻撃力が増すアイテムが飛んでくる。いくら優勢な試合でも、これらのために流れがガラッと変わってしまうこともしばしばなのだ。スピード、パワー、スタミナのバランスが大切なのだ。



●マットに落ちている「E」のマークを取ると体力回復!! ぜひほしいところさ。



●危なくなーナレクリ! 手で逃げる。体力がチョコ、と回復するぞ、利用すべし。



●苦しい表情で起きようとする対戦相手。レフェリーのカウントが響く。

ゾンビがぐるりと輪をかいた! ホイ

ゾンビハンター

勇者ゼビが戦う相手は、地獄の底から甦った
ゾンビたち! 今度こそ成仏してもらいましょう。
ひたすらアクション感覚のRPGゲームなのだ。

アメリカで大ヒットした『ゾンビ伝説』という映画観た人って多いんじゃないかな。ストーリーが実話に基づいていて、その中に出てくるゾンビ製造業は人骨とフグの毒テロドトキシンプラスエストラ(ふうっ……)だっていうんだけど、なんかうさん臭いね。まあ、その映画がこのゲームと特別な関係があるわけではないから気にすることはないけどね。

さて、敵がゾンビなわけだからBGMももう少しそれっぽくしてほしかったなあと思わないでもない。『ゾンビハンター』ならぬ『ガールハンター』になりそうで、ネクラな人には期待ハズレかも。でも女の子の中にもいろんな意味でゾンビ

みたいなのがたまにいるからそのつもりでプレイしてみても?

ともかく防具を身につけて戦闘開始だ。最初からけっこう手ごわいゾンビがでてくる。いろんなゾンビがはきだすチョロチョロとした火の玉のようなヤツも、実にジャマである。こいつはたいしたことないから上下左右に身をかわし、そして確実に敵を倒せばよい。

忘れちゃいけないのは、敵を倒しながらも決してパワーゲージから目を離さないこと。それから武器や食べもの(これがどう見てもアイスクャンデーというやつで笑える)やくすりを、チャンスあるごとに確保しておくこと。いざというときに使えばパワーが回復して



レベルが上がり、敵を簡単に倒せるわけなのだ。

主人公のゼビは攻撃だけでなく、敵から身を隠すのも得意でジャンプ力もあるから、武器を持たせれば鬼に金棒だ! 大魔王ドルゴなんかウソくらえっ! つまりキミの作戦次第。頭脳プレイでゼビを

ゼビ勝たせてやろうね。

画面上に山がよく現われるようになったら、一番高いところへ敵を誘いこんでその上に乗っかっちゃおう。そこでジャンプすれば隠し部屋(ショップ)に行けて買物ができるのだ。ここの売り手までがゾンビなんだからおかしい。ただしもう引退してしまったゾンビだけど。そんなわけで、このゲームには運動神経だけでなく商才も要求される。一種の社会勉強ってとこかな?

「ゾンビってもう死んでるのに、なんでまた殺さなきゃいけないんだ」なんて考えを持っている人はハイチへ行ってゾンビになっちゃえっ! 第2の人生だね。日本を愛している人はゲームを続けよう。

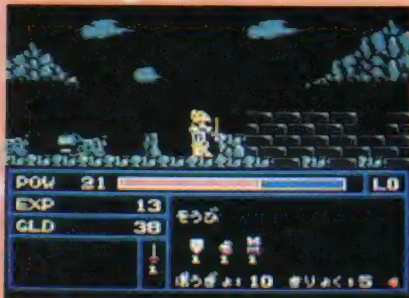
お気をつけあそばせっ、ほほほっ

最初から持っていた、あるいは途中で手に入れた武器や防具を、ただ持っているだけで装備するのを忘れてたなんて間違いはよくあるよね。この、『ゾンビハンター』もコントロールキーで装備させなくちゃ装備したことにならないから気をつけてほしい。

暗い道を進んでいくと一瞬間が止まったようになり、敵が出現する。空を飛ぶ敵と戦う場合にはこちらジャンプして倒したいね。別に相手が下がってきたときに剣をおろしてもいいんだけど、空中で倒したほうがカッコいいでしょ。まあ、かつこついても敵の攻撃に

やられてはどうしようもないからタイミングを見はからってね。

当然のことながら、敵のレベルもだんだん高くなってくる。一度に出てくる敵の数も多くなってることだし、武器や防具も強くしておかなくちゃね。気をゆるめてはいけません。



★装備しなくちゃ、まるで話にならないのだ。完全武装で戦えーっ!



★恐らく一番最初に出会うであろう、ガイゴという名のゾンビがこいつだ。

かつくれんぼ



★ぜ、ゼビがいない!? なーんて、じつは左下にしゃがんでいるの。意味はない。

勝利の報酬!



敵を倒すとお金と経験値、そしてラッキーなあなたは食べものが得られるぞ。

ギョーンというクラゲとイカが合体したようなヤツは、ちょっと戦いにくいけど、剣のレベルを上げておけば楽勝だ。

どの敵も動き方がじつに個性的で野球選手みたいだよ。上からの攻撃でしか倒せないものやこっちが縮んで攻撃しなければならないもの、そしてあくまでも正攻法のパワーで勝負をいどんでくるものなどいろいろ。ねっ、清原や落合、そして呂みたいでしょ。えっ、なんだって? A子にB美、そしてC代みたいだって? ええい、だまれっ、こっちはそんなに軽くないんだ。ま、とにかく何事にも信念と熱意を失ってはいけない。阪神の村山さんをみなさい。今ならまだ間にあう。今シーズンが終了した時点で胴上げされるのはあの人かもしれないのだぞ! (ゲームには関係ないが、私はタイガース



★1人倒して振り返る……おっ、まだ残ってたんだ。忙しいの!

ファンである)。目標は高いほど結構だ! だから全国の男性諸君。理想の女性とは聞かれたら、迷わずブルック・シールズやダイアン・レーンの名前を出すぐらいのプライドを持とう。女の子の場合も同様に「ジョン・ローン」と宣言しよう。ハリソン・フォードでもいいよ。何たってアメリカ版「寝てみたい男」ナンバーワンだもんね。みんなシーンとするけどいいのだ。

目標をグンと高くしたところでゴラムというゴリラみたいなのが続々と登場する。こいつに勝てば経験値もグンと増えるし、勝利も見えてくるぞ。

そんなわけで数字にも強くて闘争本能に燃えてる君にピッタリのゲームだね。とにかくゲージから決して目を離さないでパワーをためることだ。ステージが上がるごとに目を休めてがんばってね。

データ: ハイスコア メディアワーク、MSX2、ROM
5,800円

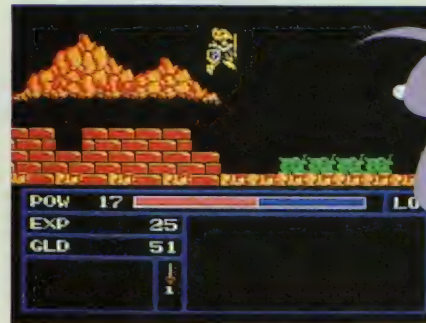
ああ、このはがゆい気持ちから逃げるには……笑え!

敵は変化していくものの、背景といえば山があって木があってブロックがあって……の繰り返し。思うようにレベルが上がってくれないときなんか、特にそんなところばかり目についたりするね。新しい展開があるまでの、このスランプ状態を楽しく乗りきるには、視点を変えてみるのが一番!

例えば敵のいないところで、ハ

イジャンプに挑戦してみる。高いブロックの上で気合を入れて頑張ってる姿に思わず笑ってしまいますね。情けなかったりして。

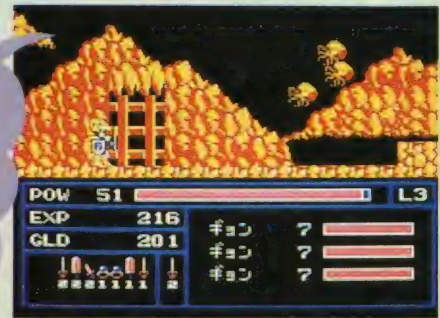
それから戦いに余裕があれば、敵をよく見てみると、これがまた笑えたりする。ギョーンなんか名前だけでも笑えるのに、あのイカだかタコだかわからない姿で踊ってくれるんだもんね。



ジャンプ
いちばん!

★ゼビ、とびます! ブロックの端から、とりゃーっ!! ふうむ、我ながら見事な脚力!

イカおどろ
だよろん!



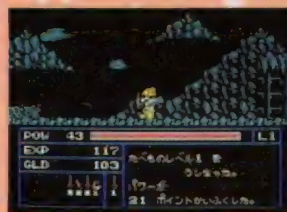
★空とぶイカを発見。何やらふわふわと踊っているけど、見とれている場合ではない。戦うのー!

暗闇に見えるは命の光

持ちものをを使うときや装備するとき、山や木や雲まですべて色を失い、まっ暗闇になっちゃうのだ。その中に自分だけが光って見える。いかにもパワーアップしてそう気分がいい。しかし、同じまっ暗闇でも自分まで色を失う場面がある。それは、自分が死んだときなのだ……。『一巻の終わり』と言わんばかりだ。

体力を回復するには食べものやくすりを使う。敵を倒すとよく手

に入れることができるんだけど、取り忘れないように。アイテムが多すぎるときには、2つあっても



★食べものかあれば、はい、このとおり回復! 光り輝く姿に感動だ。

役に立たないものを惜しみなく捨てて、食べものを取るほうがいい。いざというときには力が回復できず、使う目的のない多くの剣を持ちながら死ぬのは情けないもん。



★ゼビもプレイヤーも金しぼりの一瞬。まさに目の前がまっ暗……。

宮田ニャジャラ

(躍動的なEXPO人間)

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一印象	7	6	8
操作性	6	5	6
グラフィック	6	6	7
シナリオ	7	7	8
お買得度	7	6	8

namcot

がんばれ! ニッポン!



JGS1021

1. コロ オールスターのまほうの
スフィアを盗んだ。その

終りは、新たな戦いの始まりだ。

「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!

THE RETURN OF ISHTAR

イシターの復活



9月中旬発売予定

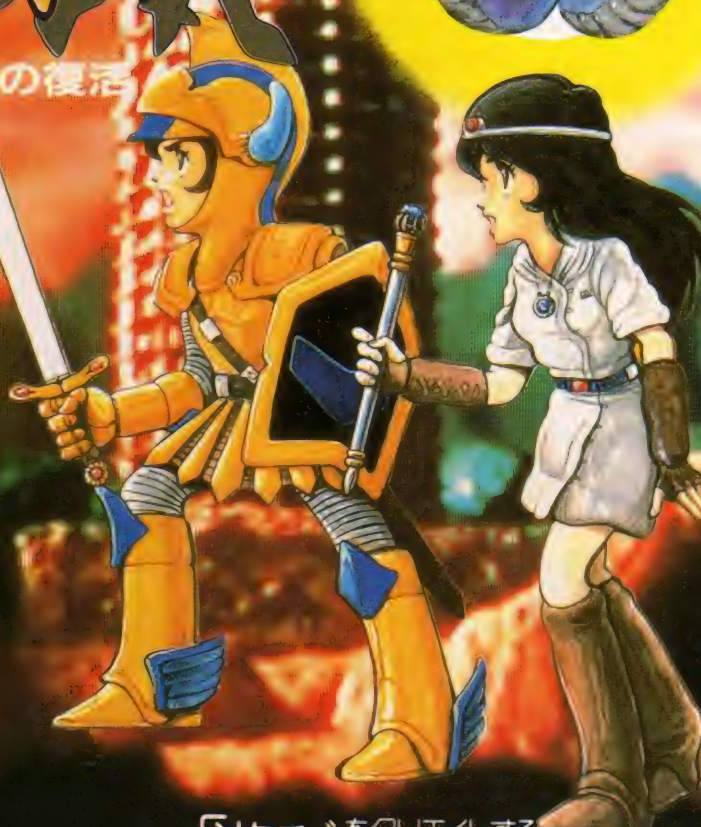
次回のソフトは
本格的テニスゲーム「センターコート」
乞う御期待。



黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、
見事ドルアーガ打倒を果たした。囚われて
いた蛮人カイもドルアーガの魔力が解け、
人間の姿に戻ることができた。ドルアー
ガの魔力により修復されていた塔は、魔
力を失うと再び元の腐敗へと化した。
モンスターたちはより狂暴になり、二人
は口をききあえもわからなくなってしまう
たが、この魔界の世界を救うためカイと
ギルは、女神イシターの力の源「ブルー
クリスタル・ロッド」を手に、何としても
塔を脱出しなければならぬ。

予価¥6,800

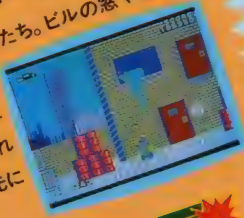
MSX2



「遊び」をクリエイとする
株式会社 ナムコ

聖母マリアは言いました。欲求不満は、体に悪い。
好きなだけおやりなさい。Let it be, Let it be...♪

ツーカー・ソーカイ撃ちまくりハードボイルド
あの手の凶悪な手口で襲ってくる悪漢たち。ビル窓や倉庫の
影から容赦なく降り注ぐ弾丸の雨。ニコル
ソンは右手にマグナム、左手に燃えたる正義と
勇気で応戦する。強いヤツしか生き残れ
ない。シティ・サバイバル。撃たれる前に、先に
撃つ。これが本物のハードボイルドだ。



マグナム危機
エンビイアシティ 1931
PS-2024G ¥5,800 (RAM 8KB) ©TOSHIBA EMI/I.S.I.

爽快3Dシミュレーションの
大迫力
レーンの状態を推理し、フック、スライス、スト
ートを駆使する。そして投球ポジションや角度、
強さを微妙にコントロールして、ストライクを狙え。
しかもMSX版は音声合成(人間の声)入
り。ストライク! やったネ! ラッキー! など9
種類の音声が
君を応援してく
れる。気分はも
うほとんどボウ
リング場だ。



Super Bowl
MSX PS-2023G ¥5,800 (RAM 16KB)
MSX 2 PS-2021G ¥5,800 (V RAM 64KB)
©TOSHIBA EMI/ SOFT VISION

Let it be



人気の定番ゲーム、
究極のコンピュータ・オセロ
5段階レベル設定に加え、並べ換え機能、
再現機能、一手教え機能など初心者から
上級者まで、みんなが満足するための機
能を満載。
一度始めたら
もう止められ
ない面白さ。

森田和郎のオセロ

Othello
MSX PS-2017G ¥4,900 (RAM 16KB)

© 機ランダムハウス
「オセロ」は登録商標です。
Licensed by TSUKUDA ORIGINAL

18才未満大歓迎! とってもリアルなパチンコ
240台のパチンコ台をプログラム。玉を弾
くパネの強さやクギのスケールまで、本物
そっくりにシミュレート。クギの拡大画面を
見て好みの台を選択できる本格機能付き。



PACHICOM
MSX PS-2014G ¥4,800 (RAM 8KB) ©TOSHIBA EMI/ SOFT VISION

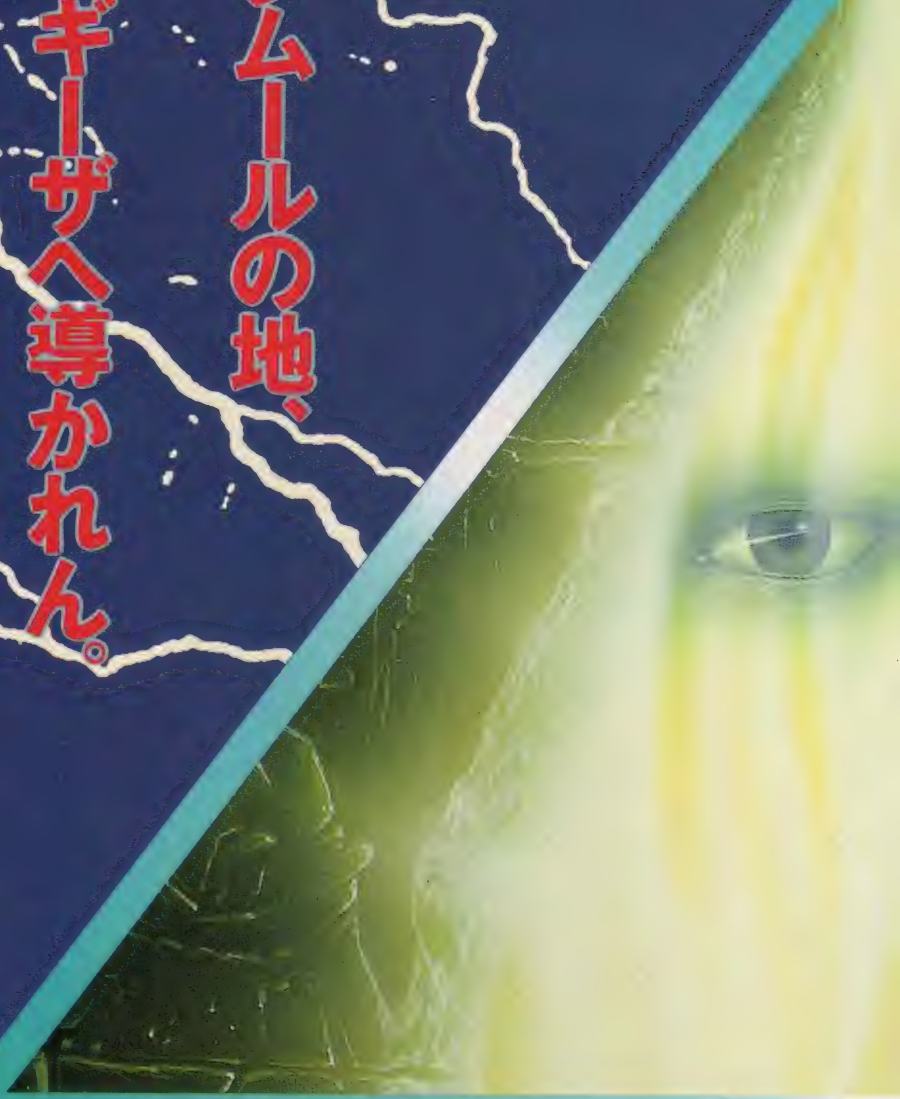


魂はレムールの地、

エルギーザへ導かれん。

本格的シンキング・ゲーム、

エディット機能付で新登場!



ゲームエディット GAME EDIT

内 容 『一王家の谷ーエルギーザの封印』
の中にあるゲームエディット機能を生かして、あな
ただけのオリジナルステージを作成してください。
応募方法 商品パッケージの中に入っている
応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記
入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社 「エルギーザの封印・
ゲームエディットコンテスト」係

あなたもゲーム
デザイナー

コンテスト CONTEST

期 間 昭和63年9月15日～11月14日
選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方
々に、「面白さ」をテーマに選考していただきます。

賞 品 入賞者が作ったオリジナルステー
ジ入りのROMカセットを、合計20名様に!



エディット
画面
作成例

『スナッチャー』 発売延期のお知らせ

よりいっそうの内容充実を図るため、発売を延期させてい
ただくことになりました。ファンの皆さま、本当にゴメンナサイ……



11月下旬
発売予定

サイバーパンクアドベンチャー●スナッチャー
SNATCHER

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカードノッジ付 9,800円
PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源ステレオ対応 8,800円

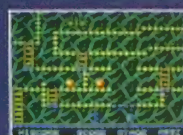
大好評
発売中

THEプロ野球 激突!!ペナントレース
タコは地球を救う パロディウス
コナミの 新10倍カートリッジ

PYRAMID'S POWER

地球が、ピラミッド
パワーの危機に
さらされている!?

いま解き明かされる、ピラミッドの謎。
古代エジプトの王族は惑星レムール
からの植民であり、ピラミッドは
崩御した王たちの魂を故郷へと
瞬間移送する装置だったのだ!
——はたしてビック13世
は、エルギーザの扉をひ
らき、この地球の危機
を救えるだろうか!?



MSX1



MSX2

王家の谷

エルギーザの封印

© KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2対応 SCC搭載 1Mビット 各5,800円 8月27日発売

●MSXマークはアスキーの商標です
●画面は、開発中のものです

コナミ・サイバー
CYBER PUNK

A賞 10万円の商品券 1名様
B賞 トランシーバー 5名様

バンク・フェスタ
FESTA

C賞 レーザーガン 10名様 2Tセット

スナッチャーグッズ8
10万円を当てよう!

クイズ問題

■○にカタカナ(1文字)を入れて、コナミ
からでるサイバーパンク・アドベンチャー
ゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ツチャー」

応募方法 官製ハガキに、クイズの答え・住所・氏
名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募く
ださい。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-
25 コナミ(株)「スナッチャー・プレゼント」係
締切り 昭和63年8月31日(当日消印有効)

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399
北海道地区 札幌:011-851-3000	九州地区 福岡-天神:092-715-8200
東北地区 青森:0177-22-5731	福岡-大牟田:0944-55-4444
秋田:0188-24-7000	鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

全編アニメーション

アドベンチャーゲーム

これがA.V.G.の夢だった……。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、多大な成果を満載し帰路についた。

最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入って8ヶ月目に異変が起きた。姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、そこには幾多の陰謀がうごめいていた。

結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。

鍵となる「メロディーモジュール」をめぐる奔走する地上部隊、そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる。「最深心理層に未確認回路侵入、ニューロ・サーキット破損……」

カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME — 【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

● オープニングデモ (部分抜粋)



ATTACK'88 in SUZUKA

●日時/8・20(土) ●会場/鈴鹿サーキット

★入場無料

サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。
なお、入場希望の方は、右横にあります「アタック'88
入場引換券」を切り取って、アタック'88当日必ず持参
して下さい。引換券1枚で5名様入場可。

★雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します。

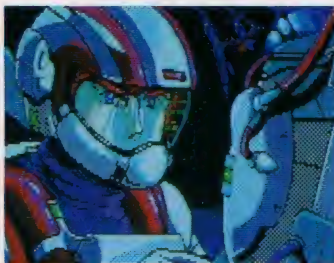
アタック'88
入場
引換券

MSXマガ9月号

ヨン!

A.V.G.が 変わる!!

- ★「画面数」という言葉は死語になる。「全100シーン」を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上。(マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応)
- ★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
- ★PC-88SR: サウンドボードII対応のステレオサウンド。
- ★MSX2: FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵P.S.G.にも対応。
- ★PC-98V: サウンドボード対応のFM音源サウンド。
- ★X1 turbo: FM音源対応のステレオサウンド。
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)に可能。
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。



発売機種

- PC-8801mk IISR以上(2ドライブ専用) 5"2D・6枚組 ¥8,800
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5"2DD・3枚組 ¥8,800
- PC-9801VM/VX、PC-286V・5"2HD・2枚組 ¥8,800
- PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
- X1 turboシリーズ(2ドライブ専用) 5"2D・6枚組……………¥8,800

(全機種T&E SOFT特製ディスクケース及びメロディーモジュール付)

※MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・運送希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求書をお送りください。(集荷での請求はお断りします)



T&E SOFT RINC.
製造・販売 株式会社ティード・イズソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.18 請求券
MSXマガ9月号

※このソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

Gulliver

ホセイドン神殿の謎

予言者ヘブライより

『世界の平和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがバンドラの箱の封印を解き放ち、この世を混沌と狂乱に陥れ入れたからである。しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉を開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ホセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている。「勇気あるものよ!! 七つの海にいけ、龍、獅子、鷲、勇者の命掛うとき、ホセイドン塔を引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!』

- 敵キャラ60種類以上
- 臨場感あふれるBGM25曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックは16色パレットが得意!!
- 過去に類を見ないバトルシステム





超未来、この世界を支配するのは凶暴な統
首「クリムゾン」だった。母の最期の言葉に胸
に旅に出るキミ。志しを同じくする仲間を探すため、クリム
ゾンの軍隊に脅える町や村を訪ね、あるいは城を巡り冒険
を重ねていく。パドーラの勇気、ラブノスの正義、ゴライア
の力を持つことが勇者の証だという。そして、かげろう、氷、
闇、光、炎、この伝説の5つの宝玉を集めた者のみクリ
ムゾンの真の姿を見ることができるという。クリムゾンの脅
威に支配された恐るべき世界の扉が、いま
開く。

クリムゾン
それは悪夢にも似た恐怖。



クリスタルソフトの大ヒット作、
ついにMSX2に登場!!

驚いけるクリムゾンの手下たち、行く手に待ち
構えている多くの謎。ゲームの中に足を踏み入れ
たら最後、キミを捕えて融さないクリムゾンの脅威
の世界。独創的かつ魅力的な、まったく新しいタ
イプのモンスターたち。複雑に入り組んだマップ
と奥の深いシナリオ。そして、MSX2の能力を最大
限に活かした美しいグラフィックと、FM音源な
みの迫力あるサウンド。しかもロムカセットはS-
RAMカートリッジ対応の最高仕様。究極のロー
レイングゲーム「クリムゾン」。MSX2に
登場!!

8月6日発売開始!!

ROM版(¥7,200)限定発売3,000本

DISK版(¥6,800)8月下旬発売



ROM版
Page
Measurement
Cartridge
S-RAM 256K

DISK版

ScapTrust

株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポート・テレホンサービス (03) 486-8127
© 1988 SCAP TRUST © XTAL SOFT

THE GOLF


ザ・ゴルフ

- 1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択
- 2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能
- 3 トーナメントは基能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを回りながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を
忠実に模した
RPGシミュレーションゲーム
"ザ・ゴルフ"
誕生!

ゴルフの
楽しさ満載!
痛快、爽快プレイザ・ゴルフ

近日発売
予定

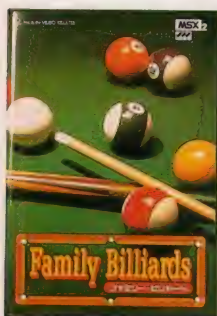
MSX2ROM 
メガロム仕様
(VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800





- メイン画面での臨場感あふれる3D表示
- 実際のプレイを忠実にシミュレート
- 奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中

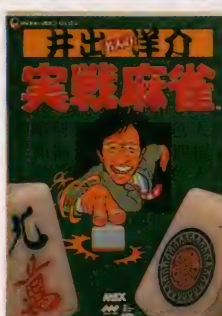


ファミリー・ビリヤード Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2ROM   メガロム仕様
(VRAM128K以上)

■各¥5,800
■MS-14



井出 洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ!

MSX2ROM   メガロム仕様
(VRAM128K以上)

■各¥6,800
■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

企画・開発・発売元:



バック・イン・ビデオ

通信
販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めにならない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10、コスモス御苑7F 株バック・イン・ビデオ PCソフト部

MSX2版でこの秋に登場!

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン

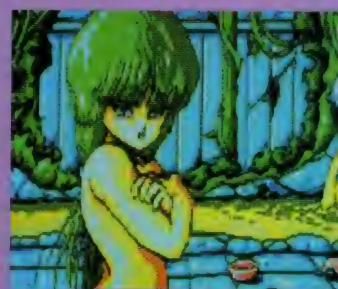
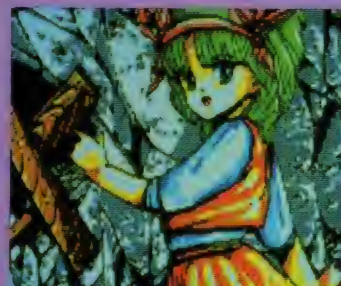
スペシャル

さらば夢戦士

©集英社・桂 正和
作者/TAM TAM

MSX2専用3.5インチ2DDディスク版

ウイングマンそして
その仲間達!
君達の友情が、ライエ
ルの野望を打ち砕く!
ポドリムスの新しい支配者、ライエルは
地球征服を企み、ポドリムス人のナース
を地球に送り込んだ。ナースはあおいの
幼なじみであったが、報酬に目がくらみ
あおいもろともウイングマンを倒すこと
をライエルに誓う。
そんなことは全く知らない健太達は、ヒ
ーローアクション部の合宿をしていた。
ナースは次々とシードマンを送り込み、
なんとかウイングマンを倒そうと必死だ
が、健太は苦戦をしながらもシードマン
をことごとく打ち破っていった。ナース
はどうとう自分からウイングマンに戦い
を挑んだが……。さあ負けるなウイン
グマン。



さ・よ・う・な・ら…夢戦士。感動をありがとう!

沙羅曼蛇

サ ラ マ ン ダ

© KONAMI 1987 TM

MSX版

8/5
発売

CT/KHY1035 ¥1,000

特典 ●ロゴ・ステッカー
●解説書付カラー・ピンナップ

●オペレーション・シードリフト ●プラネット・ラティス ●プロフィット・ファイヤー ●テストロイ・セム・オール ●オデュッセウス ●ディパーチャー・アゲイン ●コンクリュージョン ●クリスタル・フォーエヴァー ●サウンド・イフエクト・フロム・サラマンダー

KONAMI

好評発売中!!



オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス
CT/KHY1010 ¥1,000



オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス
〈アーケード版〉
CT/KHY1016 ¥1,000



オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス2
〈MSX版〉
CT/KHY1021 ¥1,000



オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス&沙羅曼蛇
CD/BY30-5180 ¥3,000
CT/KSF1506 ¥2,500
LP/AY25-15 ¥2,500



オリジナル・サウンド・オブ
沙羅曼蛇
CT/KHY1012 ¥1,000

KONAMI 1988

GRADIUS

GOERER'S

スペース オデュッセイ

グラディウスII

〜ゴーパーの野望〜

7/21
出撃!

特典

- グラディウスII/ロゴ・ステッカー
- カラー・ミニ・ピンナップ(CDのみ)
- CD/全オリジナル楽曲19曲譜面付
- LP/CT/主要曲10曲譜面付

CD/BY30-5202 ¥3,000
CT/KSF1524 ¥2,500
LP/AY25-21 ¥2,500

収録曲: 全23曲
ロック・アレンジ版6曲収録

演奏: Gradius Objective Dynamo

KONAMI

ほしい!と思ったら今すぐ近くのレコード店さんへ急ごう!

アポロン音楽工業株式会社

〒160 東京都新宿区新大塚1-1-1 TEL 03-353-0199



信長の野望 全・国・版

戦国の乱世を鎮めよ! もはや古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

MSX2 3.5" 2 DD ¥8,800/4 メガROM ¥9,800

MSX 2 メガROM ¥9,800

ファミコン版2メガROM S-RAM内蔵128Kビット ¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800
豊富な資料を元に、鬼オシサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析! これであなたも「信長」通!
「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実
オモシロさ満載! ファン必見の一冊!

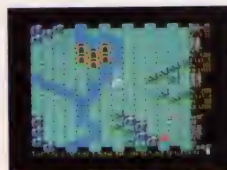
三 国 志

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム!

MSX2 3.5" 2 DD ¥12,800/4 メガROM ¥14,800

MSX 2 メガROM ¥12,800

開発順調
ファミコン三国志
10月発売予定!



蒼き狼と白き牝鹿

ジパング

中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている!

MSX2 3.5" 2 DD/4 メガROM ¥9,800

MSX 2 メガROM ¥9,800

好評発売中
with
サウンドウェア
12,300円



正社員募集中

〔職種〕SE、プログラマー、企画、出版編集、総務、営業、グラフィックデザイナー。〔勤務地〕東横線日吉駅徒歩2分。〔待遇〕当社規定により優遇。62年度大卒初任給16.5万円。賞与年3回7.2ヶ月(62年度実績)海外研修制度(年1回)有。社員寮有。〔資格〕18~32才迄。男・女。(応募秘密厳守)
詳しくは、044-62-8111 株式会社光栄 人事部迄。

- 通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。
- 当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel 044(61)6861 株式会社 光栄

孔雀王が、いよいよ、
ゲーム界に降りたつ!

孔

雀

王

19月21日

発売

MSX2 3.5" 3.5"2DD
FLOPPY DISK L58Y5113



好評発売中

MSX2 MEGA ROM

R58Y5112 ¥5,800
(VRAM128KB以上)

宇宙の女子高生は、エッチが変身エネルギー!

地球征服企むアラシヤマに立ち向かうエ
イコ(スターヴァージン)とコオのアドベ
ンチャー。RPG風のステージ1とア
クションゲームのステージ2で楽しさ2倍!

苦手な昆虫をやっつけるアイテムもあるぞ

ボス・キャラに近づくときアクション・シーンに変わる



©オガワモデリング



■ご希望の1ソフト名2機種名3メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料
300円をそえて【現金書留】又は【郵便振替】にてお記宛お申し込み下さい

【現金書留の場合】
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご
記入の上お申込み下さい

【郵便振替の場合】

お近くの郵便局へ振替用紙を添付し、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガ
ナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No東京9-108152ポニーキャ
ニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい

※お届けは約10日間程(未発売の場合は発売後10日間程)お待ち下さい。クロネコヤ
マト便でお届けします。送料無料です

※お願い: 商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換
はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

みつきょう そうほんざん こうやさん そしき うらこうや
 密教の総本山・高野山の組織・裏高野。それは、この地に復活しようとする邪悪な“魔”を抹殺する密教界の実働部隊。その裏高野の修験道の開祖・役の行者の再来といわれる若き退魔師がいる。その名は“孔雀”。我々の日常の裂け目に絶えず侵入する“魔”。この世に“魔”が復活する時、そこには孔雀の密法が郎光を放つ!!

「孔雀王」
 メディアミックスプロジェクト
 [発売中]

- ・レザリカント スキャンダル SF/Fantasy
- ・シングル: 2A0849 ¥700
- ・シングルカセット: 10P1328 ¥1,000
- ・CDシングル: S10A0026 ¥1,000
- ・CDVシングル: E16A1012 ¥1,800
- ・「孔雀王」
- ・CDV ¥2,000
- [発売中]
- ・VIDEO「孔雀王」 ¥1,800
- ・LP「孔雀王」(音楽編) ¥2,500
- ・CD「孔雀王」(イメージアルバム) ¥3,000
- ・MT「孔雀王」(ドラマ編) ¥2,500
- ・ワーゲーティスト「孔雀王」 ¥9,800

炸裂する正義の呪文



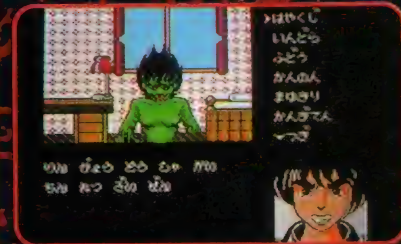
このゲームには、かつてない魔が潜む!



事件のナリを解くためには、たくさんの登場人物と話をしなければならない



RPGでおなじみの戦闘モードを採用。敵を倒すほど孔雀の攻撃能力は高くなる
 西面はファミリーコンピュータのものです。



なかに突然魔物に変身するヤツもいるぞ



ボールブレイザーは未来のサッカーゲーム。宇宙艇に乗り込み、制限時間内にできるだけ得点をかせいでチャンピオンを目指す、スリルとスピードの連続シュート!

絶賛発売中

MSX2

3.5" FLOPPY DISK

L68Y5520 ¥6,800 (64K以上)

スペース・サッカーのマラドーナを目指せ!

ルーカスフィルムゲームス
LUCASFILM GAMES
ballblazer
 ボールブレイザー

ボールブレイザーは未来のサッカーゲーム。宇宙艇に乗り込み、制限時間内にできるだけ得点をかせいでチャンピオンを目指す、スリルとスピードの連続シュート!



TM & ©1985 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Licensed By Activision Inc.

販売元/株式会社 ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店 / 011-232-5151 仙台支店 / 0222-61-1741 東京支店 / 03-221-3271 名古屋支店 / 052-562-0111
 大阪支店 / 06-541-1971 広島支店 / 082-243-2915 福岡支店 / 092-751-9631 ニッパンポニー / 03-667-3741

PONY CANYON INC.

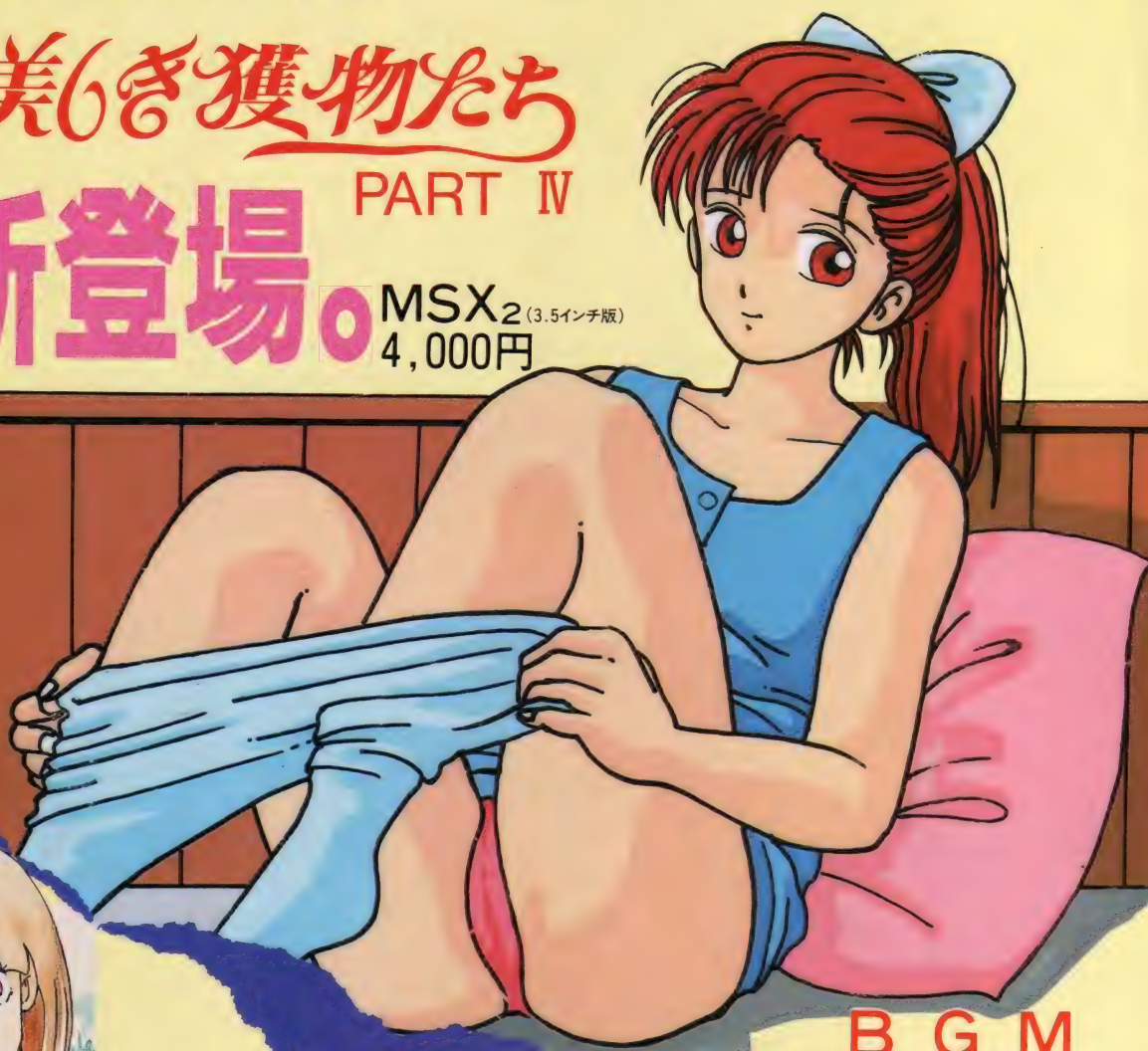
そんなあなたの視線が……。

美き獲物たち

PART IV

新登場。

MSX₂ (3.5インチ版)
4,000円



B G M

ハウンドドッグ "AMBITIOUS"
浅香 唯 "C-Girl"

MSX

♥ロマンチックロールプレイ&セクシアドベンチャー♥

学園物語

MSX₂ メガロム (3.5インチ版)
6,800円

憧れの美人教師ノリコ先生を

ある陰謀から救おうと女子寮に潜入するタカシ。

はたして彼は念願の個人授業を受けられるか?

学園セクシーロールプレイの決定版!!



グレート

※通信販売(送料無料)現金書留で下記までお申し込みください。

〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル ☎(06)561-2211

ナカミで選べばゾイドになる。

ゲームこだわり屋のキミなら、ゾイドを選ぶ。
自分の乗ったゴジュラスを成長、強化させながら、
帝国の強敵を撃破してゆく
ロールプレイングゲームだ。
作戦を考えた部隊編成、謎とき、パーツを集めて、
共和国最強ゾイド“ウルトラ”をつくれ。
つぎつき襲いかかるアイアンキング、
ブラックライモスなどの帝国メカをやっつける。
そして、最後にキミを待つのは？
ゲームの面白さを一気に凝縮したソフト、
それがゾイドだ。
ゲームにこだわるキミなら、
ゾイドを選けて通ることはできない。

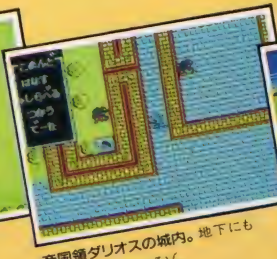
- ★バトルステージ(マップ)は24×24(576面、地下と表さいをふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
- ★戦場には新型メカも登場するぞ。
- ★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていよいよ登場。



共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ“ディバイン”も早くも登場。



大マップ画面。グレイ撃ちすべし敵が…戦えゴジュラス!!



帝国領タリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。



手に汗にぎる帝国軍とのバトルシーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!

好評発売中!!
希望小売価格
¥5,800

MSX2 MEGA ROM

RAM 64KB
VRAM 128KB

スーパーマルチゲーム・ゾイド

ZOIDS

■中央大陸の戦い■ PS-2022G
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND

■お問い合わせは: 東芝EMI株式会社・第II営業本部
本都 ☎03(847)1491/第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

通信販売

通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル
東芝EMI株ゾイド係

MSXはアスキーの商標です。ファミコンコンピュータファミコンは任天堂の商標です。

ファンタジー PHANTASIE

A MULTIPLE-CHARACTER ROLLEPLAYING ODYSSEY

ファンタジーは、アドベンチャーの世界とロールプレイングの世界が渾然と一体化した、全く新しいタイプのゲームです。未体験の不思議な世界、数多くの謎がキミを待ち構えている。自らの手で冒険し、困難に立ち向かいながら自分自身の物語を創り上げていく。ロールプレイングならではの魅力と、感動あふれるゲーム「ファンタジー」。

闘いが、いま始まる。

8月9日新発売!!



MSX2専用
3.5"2DD
VRAM128K
要RAM64K
1ドライブで動作します。

¥9,800

©S.S.I.
©1988 BOTHTEC

MSX2

MSXマークはアスキーの商標です。

通信販売を行っております。

ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明認の上、必ず現金書留でお申込ください。なお、当社はスピーディな宅配便でお届けしています。送料無料。

混沌の世界の扉が開く。

山脈によって二つの地域に分けられたジェルノアの島。北は人間とその仲間たちが住む秩序ある領地。そして、南は龍、トロール、巨人など異質な者たちが住む地。しかし、悪の魔術師ニカデマスとその部下ブラックナイトの侵略がこの地を恐怖と無秩序に支配された混沌の世界へと化してしまったのだ。冒険のためには自らの生命をも投げ出すことのできる勇士よ。いま、キミの前で、混沌の世界の扉が開かれる。

BOTHTEC ポーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL 708-4711

Which will you choose.....?



バビロンの 黄金伝説

MSX2 MEGA ROM 6,400円
大好評発売中!

MSX2はアスキーの商標です。MEGA ROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。



カリオストロの城

MSX2 MEGA ROM 6,800円
発売中!

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

陽あたり良好!

MITSURU ADACHI SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

MSX2
3.5"2DD
¥5,800
発売中!



お問い合わせは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝株事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC

- 資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
- 店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います(送料500円)
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券
MSX-9

FMサウンドで脳髓くだけろ!!

 MSX MUSIC対応
FM音源カートリッジ

  VRAM128K

MSX2+はアメリカの規格です

絶賛発売中!!



アレスタ
ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売。定価1980円/通販で買えば送料200円わすれと泣いちゃうぞ。スタジオ録音されたシンセサイザーヴァージョンで君も電腦音楽体験。

SUPER BIO-CYBER SHOOTING

アレスタ

ALESTE

¥6,800

**Disc
station**

MSX2 DISC MAGAZINE



2DD MSX2
MSX MUSIC対応

- あかんべドラゴン ●ウインキーソフト
- ラスト ハルマゲドン●ブレイングレイ
- ノリテア ロイヤル ●ゲームアーツ
- アレスタ ●コンパイル
- FMパナアミューズメント カートリッジ ●パナソフト

最新ゲーム先取りプレイで、兄さん失神!
新作ゲーム徹底情報だよ、おっかさん。
名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ!
ハード情報で、ばあちゃん血管破裂!
サウンド完全武装! 生き別れのお姉さん!
創刊準備号 980円 ★発売中!

めーみそコネコネ

COMPiLE

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価+送料
200円(速達希望なら400円)を送るべし!
商品名、機種名、電話番号も忘れずにね!!

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交100

Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

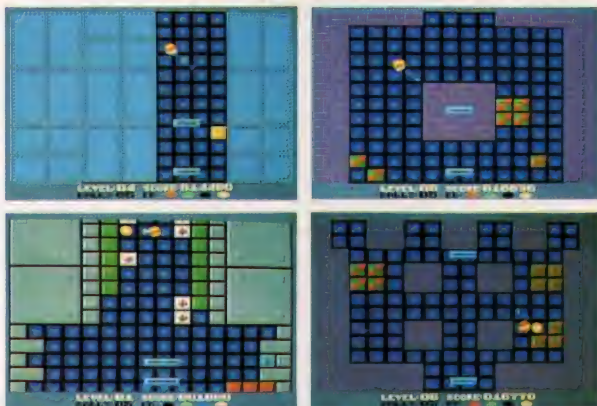
ブロック BREAKER

ブレイカー

好評発売中

壊せ！動かせ！！
つき進め!!!

MSX2専用、要VRAM128KB・3.5"2DD、¥6,800



感動！一度にバーが2本

神の助けか、はたまた悪魔のしわざか？なんと、このブレイカーには、バーが2本もある / おまけに上のバーは上下にも動く事が出来る。君は一度に2本のバーを操作しなくては行けない。







快感！縦スクロール

ブロックをくすしていくたびに、どんどん画面が縦にスクロールする / あちこちに口を開けるワープゾーン / 入り組んだブロック群 / ハラハラドキドキ、次々と手強い面があらわれる /

興奮！ふたり同時プレイ

ふたりプレイの時はひとりか上、もうひとりか下のバーを操る。ふたりで協力したり互いにジャマしあったりして遊べるんだけれど、プレイ中に突然バーが入れ替わったりなんてことも /

●アイテムブロック！壊すとさまざまな効果が。

-  ブロック上の得点×10ポイントがスコアにプラス。
-  ハーが一定時間長くなる。
-  ハーが一定時間短くなる。
-  200ポイントがスコアにプラス。
-  上のハーが数秒間、消滅。
-  赤、青、黄、緑の4色を連続してそろえるとホールがひとつ増える。

Copyright © RADARSOFT 1988 by C. Kramer MSXはアスキーの登録商標です

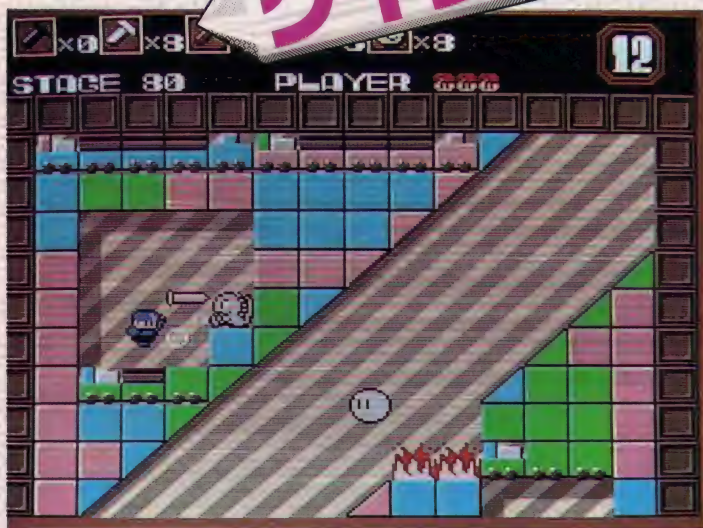
GAM

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます 通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい ●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビー ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1 16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券
MSXマガジン

近日発売

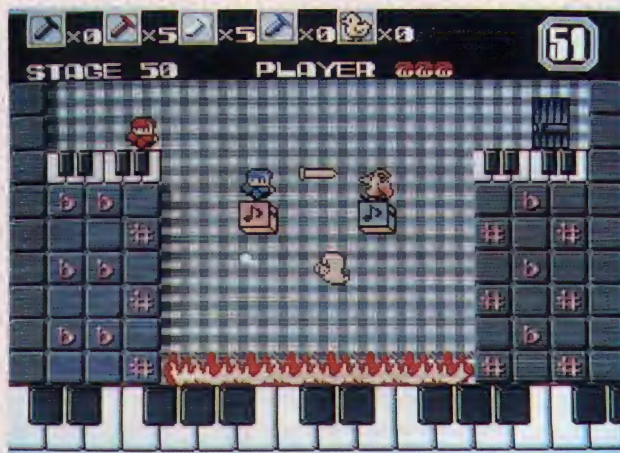
クインプル



武器はクイ!?

暑さもふきとぶアクションゲーム

DISK版
同時発売



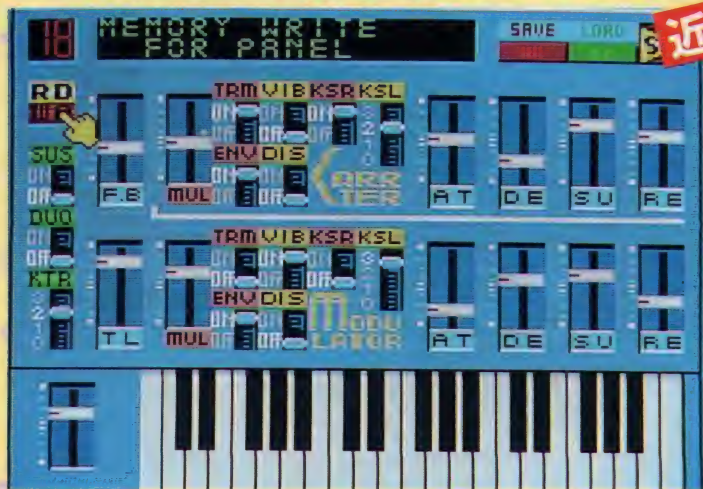
MSX-MUSIC対応

MSX2 1メガROM・VRAM128K 定価¥5,800

シンセサウルス 君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

MSX-MUSIC対応



近日発売



MSX2 MSX 9-RAM 対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽符入力による自動演奏も簡単
- 楽符プロセッサとして単独使用も可
- マウス対応ラクラク入力

好評発売中!

ファミクル・パロディック



MSX2 2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中!
入選者に新作ソフトプレゼント
次回入選者発表は10月号です。
ファミクルパロディックのマシンと主人公達の
イラストを送ってください。入選者には新作ソフトを
プレゼントいたします。
送り先: BIT²販売(株)「ファミパロイラスト係」
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)



年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

— 逐電屋 藤兵衛 —

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

制作/発売元 株式会社BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

株BIT²正社員募集

●サウンドエフェクト(ミュージック含む) ●キャラクターデザイン ●プログラマー等
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

「イースII」

**ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER**

The Impression

We made "Ys II" because

We were interested in exploring this theme further

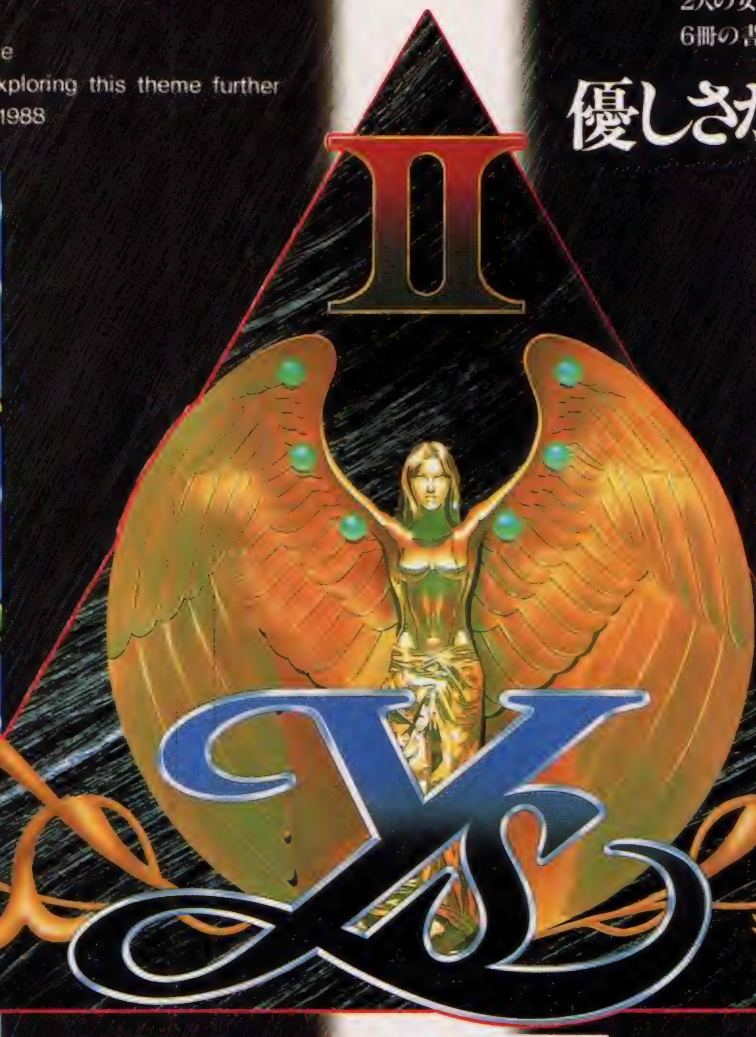
This Software for Game 1988

Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



■ アイテム数が増え、さらに種類の増
えが加わり、敵との戦闘バリエーシ
ョンが豊富になり、また、
基本操作は前作と同じですが「入
り」は入りやすい、複雑な地形も多ま
り、など、操作性はさらに向上して
います。高速モードでプレイしても、
ずれはしはしません。

■ 前作の4種の魔法をさらに3面精
成からなる計10種に増やした。魔法的
な味付けがリアルなグラフィックとより広
大なマップ、前作以上の重ね合わせ
処理、スクロールの高速化により、ゲ
ームの進行をさらに楽にした。

■ 1-4-5、5-6に追加した敵をしのぐ
オリジナルBGMが24曲、さらに、音
源にマッチした数多くの効果音。自
然の音の臨場感をさらにアップさせま
す。音楽と効果音により、より没入
が深まります。

好評発売中!!

「イースの優しさから感動へ」にプレイすればイースII

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5"2DD
3枚組

DISK 専用版

ジョイスティック対応
11ドライフ使用可能
パナアユーズメントカードリッジ対応 (5+RAM)

¥7800



イースIIは、イースの続作です。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしてあとでイースIIがより面白いです。

Falcom

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒180 東京都立川市旗本町2-1-4 トミオビル



通信販売(送料別)

● 現金書留の場合

氏名・郵便名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

● 代金引当の場合

電話やFAXやハカキで、氏名・郵便名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、
お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501

FAX 0425(28)2714

RPGの真髓

MSX2版

ウィザードリィ。

今、人気爆発

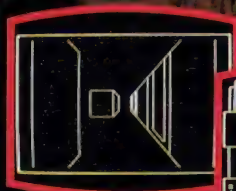


狂気の太君主トレポーの世界
征服のための2つの条件
最強の精鋭部隊の育成と邪悪
な魔法使いワードナの魔除け
の奪還——を充たすことがこ
のシナリオの目的。地下10階
にわたる3D地下迷宮には多
くの困難が待ち受ける。

骨の太君主と魔法使いワードナの
対決。MSX2の表示能力
をフルに使い、グラフィックを一
歩、もう一歩、さらには、イラ
シイ、驚きの連続。ワード
ナを倒すまで、つらきから、ワ
ードナの魔除けにぶつかる。

洞窟の入口は戦士がかかみこんで入らなければならな
い。岩の斜面にできた割れ目といった感じであるが、
中に入るとすぐに広くなって奥の方へとつづいている。
壁と天井はゴツゴツとした刺き出しの岩で、床はよく注
意して歩かなければならないほど瓦礫で散らばっている。

先頭に立つた戦士がタイマツに火を灯すと、冒険者達の
影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。
振り返った戦士の顔は光と影によつて闇の中に無気味に
浮き上つて見え、まるで希望のかけらもない運命が彼等
を包みこんだように思われたのだ。



NAME	HP	MP	EXP	LEVEL
1. WIZARD	100	100	0	1
2. KNIGHT	100	100	0	1
3. ARCHER	100	100	0	1
4. MAGE	100	100	0	1
5. MONSTER	100	100	0	1

Wizardry

ウィザードリィ



■対応機種 / MSX2
V-RAM128K/3.5-2DDフロッ
ピーディスク1ドライブも可
■定価9,800円
絶賛発売中

夏休みだ！ウィザードリィのイメージを形にしよう！

【キャラクターコンテスト】

●募集部門

①イラスト部門

ウィザードリィに関するイメージをハガキ大以上の白紙に書いてお送りください。

②フィギュア部門

キャラクター、モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものをお送りください。

③シナリオ部門

ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。

④コスチューム部門

キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフ

ウィザードリィフリーク(狂)を自称している君に耳よりな話。年に一度のウィザードリィの祭典「ウィザードリィフェア'88」が開催される。どしどし参加してほしい。

10月9・10日はウィザードリィの日だ！

【ウィザードリィ・フェスティバル】

(入場無料)

10月9・10日の2日間、東京は六本木でウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。米国からはウィザードリィの生みの親 R.ウッド・ヘッド氏も来日予定。キャラクターコンテストやゲーム大会、そしてうわさの新作パソコン版ウィザードリィ4やファミコン版ウィザードリィIIも出展予定。そうそう、当日会場でしか手に入らないオリジナルグッズの即売もある。みんなで遊びに行こう！

●日時

昭和63年10月9日(日) 13:00～17:00 10月10日(祝) 10:30～17:00

●会場

アートフォーラム六本木(案内図参照)

ウィザードリィフェア'88開幕

フェスティバル会場でのコンテストに参加していただきます。(ただし会場への交通費は個人負担になります。)

※各部門の内容以外の事項(材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など)は特に制限は付きません。

※お送りいただきました作品はご返却いたしません。あらかじめご了承ください。

※作品は未発表のものに限りです。

※作品の著作権はご本人のものとなります。

※作品を商品化する場合は株アスキーが対応します。

※株アスキーの社員の応募は賞の対象からはずれず。

●応募方法

募集部門①、②、③は作品(裏などに必ず住所、氏名をお書きください)と下記の「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入したものを同封の上、また④についてはエントリー募集とし「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入しお送りください。

●メ切

昭和63年9月10日(必着)

●発表(受賞式)

10月10日 ウィザードリィフェスティバル会場(東京)、

11/18売口グイン、11/11売ファミコン通信広告

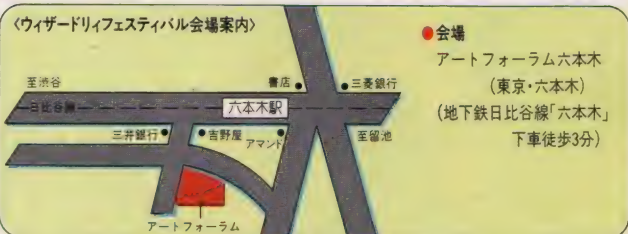
●賞金及び賞品(各部門ごとに)

グランプリ 賞金5万円、楯……………1名

優 秀 賞 賞金3万円、楯……………1名

入 賞 賞金1万円、楯……………1名

参加賞(全員) ウィザードリィオリジナルグッズ



●入場方法

「ウィザードリィフェア参加申し込み用紙」の所定の事項に記入し申し込みください。申し込みメ切後、入場整理券をお送りいたします。(入場無料)

●申し込みメ切 昭和63年9月10日必着

※ウィザードリィ3モルドルチャージカードをお持ちの方は会場にご持参ください。

〈ウィザードリィフェア'88申し込み送り先〉

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

(株アスキーISG 「ウィザードリィフェア'88」係)

■ウィザードリィフェアに関するお問い合わせ先

☎03-498-0090 ウィザードリィフェア事務局

株式会社アスキー

ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙 (MSX)

フリガナ

昭和63年 月 日

氏 名

〒

住 所

電話

生年月日

職業

年齢

才

〈アンケートにお答えください〉

お持ちのウィザードリィ商品にチェックしてください

パソコン版

☐ウィザードリィ#1

(機種名)

☐ウィザードリィ#2

☐ウィザードリィ#3

☐MSX版 ウィザードリィ

☐ファミコン版 ウィザードリィ

☐どれも持っていない

下記の事項で該当するものにチェックしてください。
(コンテストとフェスティバル両方の参加も可能です。)

☐キャラクターコンテスト参加希望

☐①イラスト部門 ☐②フィギュア部門

☐③シナリオ部門 ☐④コスチューム部門 エントリー

※作品の裏などに必ず住所、氏名をお書きください。

同封品

(例えば、モンスターイラスト1点のように記入してください。)

☐ウィザードリィフェスティバル入場希望(入場無料)

日時: 10月9日 13:00～17:00 10月10日 10:30～17:00

会場: アートフォーラム六本木(東京・六本木)



世界で初めての快挙! コンピュータゲームがテーブルトークRPGになった!



ウィザードリィ ロールプレイングゲームとは?

■ テーブルトークRPGとは、ボードゲームではありません。セットの中にはいるルールブックを使って、2人〜7人のメンバーが集まって、ゲームマスターという司会者の創り上げたシナリオに沿って遊ぶ、自由度の高いゲームです。

■ テーブルトークRPGこそ、コンピュータRPGの元祖なのですが、日本では紹介が逆になってしまいました。これまでのボードゲームとはまったく違ったシステムに対するとどろいがあったのでしょうか。しかし、ウィザードリィRPGは、これまでテーブルトークをプレイしたことのない人でもすぐ馴れることのできるシステムです。まさに、テーブルトークRPGの入門用ゲームといえるでしょう。

■ ウィザードリィRPGのセットには、3本のシナリオが入っています。シナリオの作り方がわからない人でも、これをプレイしてみれば、どのようにすればいいのか、よくわかります。

3本のシナリオのうち1本は、ファミコンになったウィザードリィ「狂王の試練場」をテーブルトーク版のストーリーにしたものです。他に「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という2本のオリジナル・シナリオが入っています。

■ このゲームの作者は、ゲーム評論家・ゲーム作家としてあまりにも有名な、安田均氏が率いる、ゲームデザイナー集団「グループSNE」です。ゲームの翻訳、創作に活躍する彼らにとっても、このゲームは初のオリジナルRPGであり、完成度の高さを誇っています。

■ 結論。誰にでもすぐプレイできて、しかも奥深い。パソコンゲームがファミコンゲームだけに熱中しているだけでなく、このゲームでテーブルトークRPGのおもしろさを体験してみませんか?

ウィザードリィ ロールプレイングゲーム
テーブルトーク版

作: 安田均とグループSNE

販売価格: 5,500円

(商品5,200円+送料300円)

●ご希望の方は、下記のご注文用紙に、必要事項をご記入の上、5,500円(送料込み)を現金書留にてお申し込み下さい。

●お申し込み・お問い合わせは

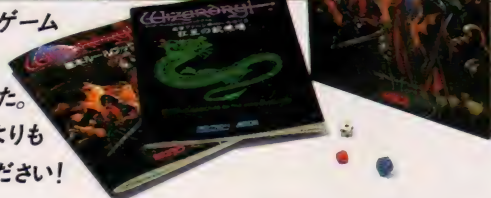
〒107-24東京都港区南青山6-11-1 アスキー
営業本部 直販部 TEL (03)486-7114

株式会社アスキー

もちろん、日本でもパソコンだけでなく、ファミコンゲームとしても大好評となっているゲームです。

その「ウィザードリィ」がテーブルトークRPGになりました。

これは、はっきりいって世界初! コンピュータRPGよりもさらに奥深いテーブルトークRPGを、ぜひお楽しみください!



■ 申し込み書

「ウィザードリィ ロールプレイングゲーム」

合計代金5,500円(価格5,200円+送料300円)

ご住所 <small>(アパート名・号室番号、法人宛の場合 は郵便名までご記入ください。)</small>	〒□□□-□□		
フリガナ お名前		連絡先電話番号	

続々登場! MSXマガジンソフト

DISK MSX 第一巻

"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクター・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。



好評発売中

GO GO HARIER



ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。



好評発売中

日本地図暗記プログラム



MSX-DOSスーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル
COMファイルプリントアウトツール、DOS版アセンブラ、DOS版デバッガ、DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX 用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。



好評発売中

多機能モニタ



POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1~3

Vol. 1

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



スプライト モード2用 エディタ



既刊『便利ツール、コキ使って!』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクター作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッガ、もの当てクイズ、他。

Vol. 2

好評発売中

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



トラッドレース



既刊『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニターアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol. 3

好評発売中

"にぎやかなる幻想の果て" + 実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



RESCUE THE PLANET



既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やカレンダー、スケジューラー、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

MSX はアスキーの商標です。

X1マシン語ゲームプログラミング

新刊

河野清隆、日高 徹共著 定価2,500円(送料300円)

マシン語の基本からゲームプログラミングのすべてが学べるユーザー待望の書
マシン語の基礎テクニックから本格的なゲーム作りまでを、著名なゲーム作家である著者がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。楽しみながらマシン語の知識が学べ、はじめての人でも本格的なマシン語ゲームがプログラミングできるように、X1シリーズのユーザー待望の一冊です。

DISK ALBUM 28 X1マシン語ゲームプログラミング

定価4,800円(送料400円)

X1マシンを動かしながらゲームプログラミングの実践が学べます。対応機種：X1シリーズ/メモリ容量：64KB/対象OS：シャープHu-BASIC、CZ-8FB01 Ver.1.0(マシンに添付されている)/メディア：5-2D

X1マシン語ゲームプログラミング

河野 清隆、日高 徹 共著



MSX-DOSアセンブラプログラミング

蔭山哲也著

定価1,200円(送料300円)

好評発売中

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊

マクロアセンブラM80、リンクローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。実用的なプログラムを13本掲載したプログラミングの解説書。



●MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

定価780円(送料250円)

好評発売中

「ウーくん」ファンに贈る、BASICのショートプログラムとまんがを満載!

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。「ウーくん」の4コマまんがも掲載した待望の一冊。※プログラムライブラリも好評発売中



MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著

定価1,200円(送料300円)

好評発売中

MSXをデスクワークで役立てる、実用プログラムを多数掲載!

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、初心者でも大丈夫!



MSX AVジョッキー

LAP STAFF著

定価1,200円(送料300円)

好評発売中

映像や音楽がMSXから飛び出してくる!! イメージプログラム集

好評「プログラムDJ」のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」「風の谷のナウシカ」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。



※MSXマークは、アスキーの商標です。

MSX2のワープロ
文字の修飾機能も豊富で
アツと驚く変換速度。
これはスゴイ。
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的な
MSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。
新発売。The WORDや一太郎などで作成された
文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

— * MS-DOS標準テキストファイルとの互
換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16
Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

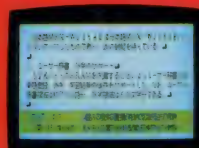
▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長 ●高速変換:
従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度
は2倍強。 ●ユーザー辞書・外字機能: 内蔵された
32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録し
たり、特殊な文字や記号を作って使用することが
できる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。
 ●文字修飾: 横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、
網かけ(3種)と文字修飾も豊富。 ●罫線: 太線、細
線の2種類の罫線が使用可能。 ●JIS第一、第二
水準漢字ROM内蔵。 ●データ互換: MS-DOS標
準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。 ●1
行40文字モードをサポート。 ●RAMディスク機能:
RAMディスクへの書き込みや、RAMディスクからの読
み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由
して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで
編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ること
もできる。 ●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 MSX-WriteⅡ

価格: 24,800円(送料: 1,000円)

MSX2専用、128K以上VRAMを必要としたMSX2パソコン
にのみ使用できます。
MSX1: The WORDは、MSX1用の最速版です。
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。
— 画面は、MS-DOSシステムの画面です。

●日本語MSX-Writeユーザーの登録: (1) 日本語MSX-Writeの使用権限のある
ユーザーは、必ずしも登録が必要ではありません。 (2) ユーザー登録は、
必ずしも必要ではありません。 ●カタログ請求:
住所・氏名・年齢・職業・電話番号・
製品名・使用機種を明記の上、当社の
MSX(またはパソコン)の取り扱い店に
お問い合わせください。 〒107-24 東京都港区南青山
5-11-1 スリーエフ南青山ビル 3F
アスキー株式会社 TEL 03(486)8880



株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!



ホームワークステーションをつくる 日本語MSX-DOS2新登場。



漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。 最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

DOS, Disk BASICに共通の
日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のプロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JE^{※1}に対応。

また、MSX-DOS2^{※2}と同時に供給予定のDisk BASIC2^{※3}では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。

※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。

※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理テスト"
110 背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答えるだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT "あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk BASIC2のプログラムリストです。
漢字用の命令も追加されています。

最大4Mバイトの 大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX₂で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
ドライブh:のディスクにはボリューム名がありません
ディレクトリ H:

```

```
COMMAND.COM 14848 88-03-30 1:09p
14Kバイトが1個のファイルで使用中
14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

MS-DOS version2.xx互換の ファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵
価格**34,800円**送料1,000円

●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル式●**MSX₂**専用

日本語**MSX-DOS2** 価格**24,800円**送料1,000円

●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル式●RAM128Kバイト以上搭載の**MSX₂**専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604 128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805 256)

●8月下旬同時発売予定

ご注意

●MED,MSX-M80,MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80,MSX-L80,MSX-Cは現在開発中です。

●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

●**MSX**、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

私の部屋には
ネットワークブレインが住んでいる。



好評新スタートをきったアスキーネットただいま **会員募集中!**
 ◇パソコン通信サービス◇

ASCII NET

アスキーネットのお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐにアスキーネットを詳しく紹介した資料と共に入会申し込み書をお送りいたします。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル6階アスキー電子出版局ネット営業推進部 株式会社アスキー

あなたの部屋から、3つの“ネットワークブレイン”につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレインがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた“選べるパソコン通信”を実現。あなたの部屋にもネットワークブレインがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、“ネットワークブレイン”というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができ

るわけです。発想にいきづまったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。

〈ACS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス●お中元の注文にも便利な高島屋ローズショップとのオンラインショッピングをはじめとするトランザクションサービスがあり●そのうえ漢字でのサービスのため読みやすさも抜群。

PCS アクティブなパソコンホビイストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきています! パソコンに対する夢や、ゲームに対するウチウチが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの“POOL”。誰も

が自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。

複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈ACS〉①基本料金(5時間まで)…4,000円/月

②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

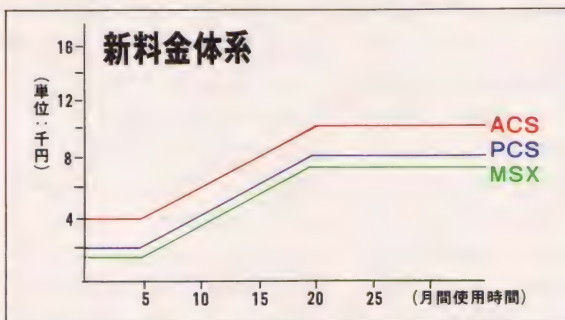
〈PCS〉①基本料金(5時間まで)…2,000円/月

②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月

②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。



アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる「アスキーカード」がついにできました! アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円です。詳細は、月刊アスキー8月号P146の広告をご覧ください。



誕生 パソコンに、いちばんよく効くカードです
ASCII CARD
アスキー・日本信販・VISA JOINT CARD
会員募集中!

MSXゲーム徹底解析

夏休みだ！ 外でおもいきり汗をかいたあとは、日ごろで
なかつたゲームに挑戦するのもいいね。そんなときの良きパ
ートナーが徹底解析だ。さ、今月も元気ハツラツいってみよう。

●蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン…60	●直子の代筆…78
●殺意の接吻…66	●イースII…82
●エグザイル…70	●T.D.F.…88
●あかんペドラゴン…74	●ディスクステーション…92

蒼き狼『ジングスカン』

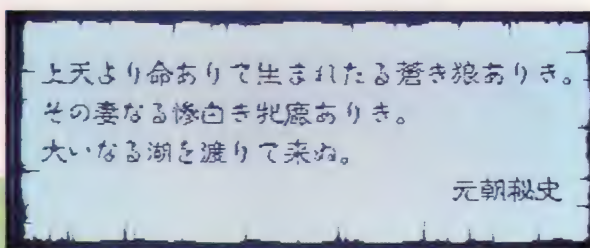


が
世
界
制
覇
を
目
指
し
て
征
く

絶好調のシミュレーション陣営に、さらに強い援軍
となるのが、『蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン』。
それにしても人気あるなー。まあ、ジングスカンと
いえば、源義経伝説やジングスカン鍋など身近に感
じる？ もんね。じゃ、気合を入れて解析しよう。

▲タイトル画面。土煙をあげて、疾風のように草
原を走り抜ける騎馬隊。きれいなグラフィックで、
いよいよ始まるぞ！ という気がするなあ。

◆モンゴル民族の間に伝わ
る英雄伝説。蒼き狼の大活
躍が語り継がれたのだろう。



■光栄
MSX/MSX2
9,800円(ROM)
12,300円
(サウンドウェア)
MSX2
9,800円(2DD)

モンゴル編

最初は、世界編よりはやや簡単な、モンゴル編からいってみようか。
ここで十分基礎をマスターして、ユーラシア大陸の王者になろう！

このゲームは、中央アジアを舞
台とした“モンゴル編”と、ユーラ
シア大陸を舞台にした“世界編”と
に分かれている。どちらも、基本
的な戦略の進め方はほとんど同じ
なので、自分で一番強いと思える
方法を見つけていこう。

まず、ゲームを始めるときにや
るのが、テムジン(ジングスカン)
や將軍候補たちの、能力値を決め
る作業。能力というのは、統率力、
判断力、企画力、説得力、体力、
武力の6種類で、ゲームを進めて
いく途中に出す命令によって、対
応する能力が減っていくんだ。だ
から、ある命令を出したとしても、

能力が足りない場合は実行できな
いこともあるわけだ。そりゃー困
る。おまけに、実行した命令の結
果にも影響してくるから、能力値
は、高ければ高いほうがいいって
ことになるねえ。コンピュータが
自動的に決めてくれる方法もある
けど、自分の手で、じっくりと決
めてやろうよ。

それじゃ、どういうところを注
意したらいいか、なんだけど、テ
ムジンはしゅっちゅう命令を出す
ことになるので、能力値の消耗が
激しい。疲れる。だからスタート時
点で、できるだけ高い能力があっ
たほうがヨロシイ。ボーナスボー

ントも平均的にね。また、將軍候補
は、個性をはっきりさせたほうが、
使いやすいんじゃないかな。他の
能力はイマイチだけど、やたら体
力と武力はすごいんだ、というラ

ンボーみたいなタイプとかね。と
にかくゲームが進んでくると、テ
ムジンひとりではなくさんの国を統
治するのは大変なので、將軍候補
がカギを握ってるんだ。

	テムジン	ベルクタイ	カチン	テムゲ
年齢	19	17	17	15
統率力	147	108	84	68
判断力	145	103	84	74
企画力	140	101	82	71
説得力	147	100	83	76
体力	138	111	79	81
武力	142	105	84	66

能力値は、すべてよろしいですか(Y/N)?

●能力値の決定は、まじめにやろう。
ボーナスも有効に配分する。それにし
ても、みんな若いな！ 10代だもんね。

まずは国力充実、富国強兵だ!

人は石垣、人は城。配分を考えよう!!

いよいよ、ゲーム開始となったわけだが、最初に何から始めていいのか、迷ってしまうところだろう。いきなり戦争をしけるってわけにはいかないしなあ。ウン、やっぱり考えなきゃいけないのは、国内をきちんと整備することだね。このゲームは、人、とくに一般の人々が展開に大きくかかわってくるから、どういうふう国内の経済を発展させ、軍事にどの程度の力をいれるか、という展望を持つことが大事だ。経済力が弱いと、たちまち税金収入が減ってしまって、ピンボーになり、戦争どころではなくなるのだ。これらは、プレイヤーの判断にかかってくるぞ。じゃ、手始めに住民配分を変えてみようか。城づくりを減らして、そのぶん町づくりにまわしてみよう。実際、城づくりはそんなに必

要ないと思う。町づくりの人が少ないと経済力があまり伸びない、という現実もあるし、いっそのこと城づくりをゼロにしてもいいと思うよ。食料づくりからも数人、町づくりへ移動してもいいんじゃないかな。

つぎに、兵士の数を増やすことを考えよう。2通りの方法があって、傭兵をやどうか、非戦闘員を訓練して徴兵するかだ。序盤戦であまりお金のないときは、タダですむ徴兵がいいだろう。タダより安いものはない! からね。あとは、ただひたすら兵士や自分、將軍候補などを鍛えよう。ヒマさえあれば、トレーニングに励んで最強軍団を作り上げてみてちょーだい。

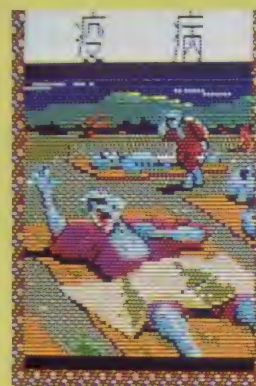
こんな感じで最初の何シーズンを過ごしていけば、自然と国の状態はよくなっていくと思うよ。

これもまた運命

ああ、せっかくだが調子でここまで来たのに……。トホホ、こういうのって、ホント頭にくるんだよね。せっせ、せっせと経済力をアップして、だいたい住民も増えたし、兵士も鍛えて、うん、いいぞ、そろそろ隣の国に攻め込もうかな、っていうときに限って、コレだもん。グスン。でも、これも訓練のひとつだ。こういう自然災害ぐらいはダメになつてようじゃ、天下は取れないよね。本当の歴史でも、これで情勢がガラリと変わった例もあったんだろうな。



■ウ、凍えるヨ 北国の春は、まだまだ先だ



■気持ち悪いなあ。見てると病気が移りそう

商売上手でひともうけしまっせ!

世の中、ゼニや、ゼニもうけしましょ! というわけで現代は、猫もシャクシも財テクブーム。少ない元手で、いかにラクをしてかせぐかが、みんなの注目(?)だね。このゲームでも、お金は重要なポイントなんだ。傭兵を雇ったり、武装度をあげるために武器を買う、戦争を行なう、といったすべてのことにお金が必要だ。せっかく兵

士を増やしても、給料が払えなかったばかりに逃げだされた、なんてシャレにもならないからね。

それじゃ、どうやってお金を増やすか。一番てっとり早いのが、住民たちから臨時徴収をしたり、税率を引き上げることだ。泣き叫ぶ住民たちに情けをかけることなく、あくまで辛口ドライ! に行なう。ただしこれは、モラルが



グッと低くなるので、注意が必要。ここで役立つのが、「アメとムチ」政策だ。これを頭にたたき込んでおいて、食料などを分配するようにしよう。もうひとつが、商品取引。季節ごとに物の相場が変わるから、安いときにいっぱい買って、高く売って。それか、同じ相場でも地域によって物の値段が違ってくるから、これを利用して商品ころがしをやってみる。たとえば、イスラム地方で安く買って、中国地方(広島とか岡山あたりのこと

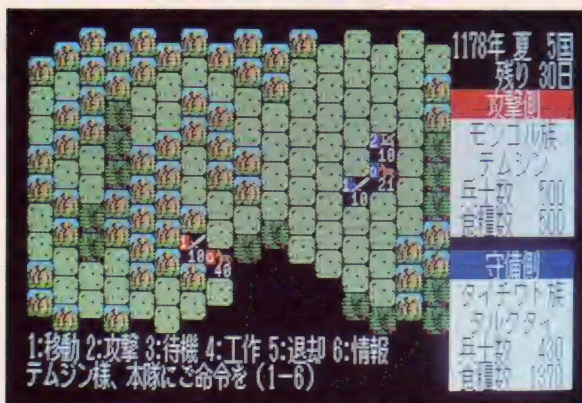
じゃないよ)で高く売る。ウーン、ここに商いの原点を見た! といえますなあ。

いずれにせよ、国を豊かにするためには、マメに商品相場をチェックしようね。相場を見るだけなら能力も減らないし、命令を1回ムダにすることもない。もうかれれば、武装度をあげたり兵士を増やそう。モラルが下がれば、すかさず分配を行なって、一定の値まで戻しておく。さあ、これで準備OK! 領土拡大を目指そう。

回	金	食糧	モラル	経済力	基本国力	命令残り
1	230	172	110	227	73	2回
2	172	110	227	73	2回	
3	110	227	73	2回		
4	227	73	2回			
5	73	2回				
6	2回					
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

●各地の相場をよく調べてみよう。同じ品物でも安く手に入ったり、高く売れたりするぞ。商売上手になつてね

敵の大将めがけて猪突猛進だ!



■戦闘シーンはヘックスになっている
できるだけ兵を減らさないで、効率よく相手の大将をやっつけたいね

して攻めていけるんだ。「不戦同盟、出かけるときは、忘れずに」だね。

つぎに、実際の戦闘の場面で、どうやったら勝てるかを考えてみよう。訓練度や武装度を上げておくのは当然として、これは必ずやっておかないといけない! というのが、兵士の配分を変えること。部隊の数を2つか3つぐらいに整理して、本隊の兵士数をできるだけ増やしてやるんだ。そして敵の本隊めがけて、まっしぐらに攻撃

をかける。そう、集中攻撃だ。ザコは無視しよう。あとは、歩兵隊の「伏兵」攻撃を有効に使う。敵の本隊が通りそうな場所に隠れて、待ち伏せ。通ったところで一発ズドン。これが決まると相手に相当なダメージを与えられるし、気分は最高。試してみてね。

結局、戦闘シーンでは、敵の大将をやっつけたほうが勝ち、ってことを頭にたたきこんでおこう。健闘を祈るよ。Good Luck!



さて、国内が安定して豊かになったら、まわりの国々へ目を向けてみよう。まずスパイを送りこんで、隣接国の実情を把握しておく必要があるな。そしてその情報をもとにして、攻めこむターゲットを選ぶんだ。フッフッフ、弱い国イジメだー(屈折してるなあ)。あ、ちょっと待った。そんなにあせらないで。ここで注意しなきゃいけないことがあるのだよ。トーゼン、攻めこむからにはかなりの兵力を

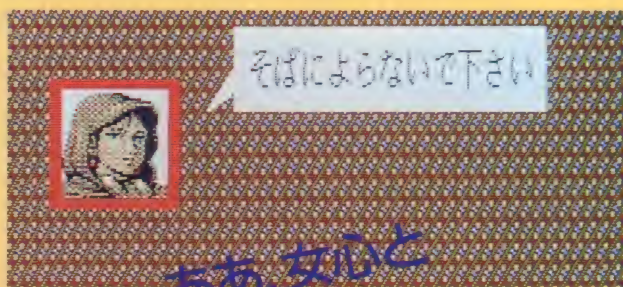
つぎこんで、必勝を目指すよね。そうすると、自分の国の守りがお留守になってしまう、という弱点があるんだ。せっかく勝っても、すぐによその国から攻めこまれて、自分は兵力不足で負けちゃった、なんてことになるって悲しいよね。ここではひとつ、不戦同盟をうまく利用しよう。スパイの情報や地理的な関係も考えながら、いまこいつと戦いたくないな、という国と5年間の同盟を結ぶことで安心

子供がほしい〜

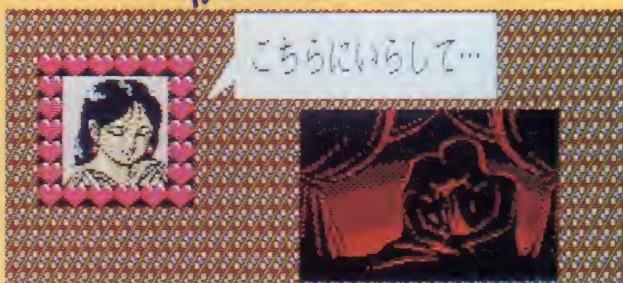
ジンギスカンをプレイしていく上で大事なポイントのひとつに、できるだけ多くの血縁関係を結ぶということがある。なぜかって? それはね、だんだん支配する国が増えていくと、どうしても自分ひとりで統治するのが難しくなるんだ。そこで将軍候補や旧統治者に任せるんだけど、ところがドココイ、戦乱の世はいつでも、下剋上や裏切りがあたりまえなんだ。だから、信頼できるのは肉親だけという状態なのよ。自分の代わりに国を治めるのは、裏切らない人間ということだと、血縁関係のある者、ってことになるね。

その血縁関係作りに大きく関わってくるのがオールド。これはひとことで言ってしまうと、日本の江戸時代の大奥のようなもの。ひまがあったら、セッセとオールドに入って子づくりに励んでちよーだい。ただし、けっこう体力を使うから、回復させるのも忘れないように。ところでさ、オールドに入るたびに感じるんだけど、女心って微妙なものなんだねえ。言うことがコロコロと変わるんだもんな。まあ、しょうがないか。

とにかく、子供を自分の政略に利用するところなんて、いかにも戦乱の時代らしいね。



ああ、女心と秋の空が……



■女の子を口説くには、やっぱり誠意が必要だね。ときには、しつこい入って嫌いよ! と拒否されるけど、ゼンゼン気にしない。チャレンジあるのみだ。

訓練して、立派な将軍になるんだ!

ここまでくると、だいぶ領土も広がっていて、命令を出す回数もかなり増えるのだ。ということは当然、能力の消耗が激しくなってくる。気がつかないうちに、統率力が60ぐらいになっていてビックリ! ってこともあるかもね。いつも注意して、自分の能力が、どの項目も100以上あるようにしておきたいものだ。命令を出すときに、あまりやることがないな、と思ったら、ひたすら自分を訓練してお

こう。

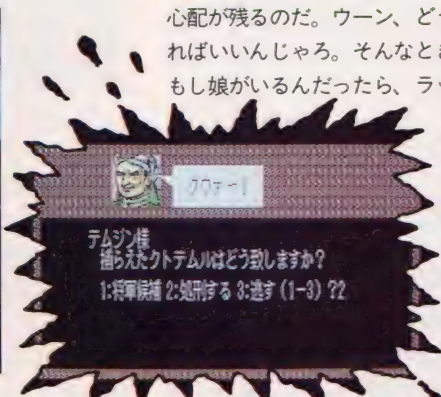
しかし、自分ばかりガンバっていたら身がもたないので、直轄地に将軍候補を派遣することを考えてみる。ただ、かれらはまだ頼りないから、きたえて能力を高くしてやらなきゃならないんだ。それには時間がかかるんだよな。てっとり早いのは、攻め取った国の中から登用した、能力の高いヤツを派遣する方法。これも反乱を起こされてはたまらないので、多少

ホンネ①
良い政治の
実態はこれだ!

いやー、嬉しそうだね。ほんのちよつと食料を分配しただけなのに。こんなに喜んでもらえるんだったら、何度でもやってあげたくなるよ。本当は、住民たちからギリギリまで税をしやぶり取っているんだけど、たまに分配すればモラルも維持できてラクチン、ラクチン。ところで、何を分配するかなんだけれど、みんなが喜んで、モラルがグンと上昇するのは、お金よりも食料なんだよ。腹がへつては、いくさは出来ぬ。武士はくわねど高楊枝(こつて)とこか。



★直轄地を任せられるまで、将軍候補をきたえてやろう。



●捕らえた相手を処刑した。危ない芽は、もどからたなきやダメ!

一、パチパチ。その男に嫁がせてゴーインに身内にする、これで安心して国を任せることが出来るんだ。フムフム、いわゆる政略結婚っていうやつだ。

とにかく、ここがファンバリどころ。これ以上領土を拡大していけるか、それともジリ貧になり、結局やられてしまうのか、の分かれ道だと思ってほしいな。国をうまく経営したり、将軍たちを操縦することを覚えよう。

モンゴル統一を成し遂げるために

これまでのことをよく頭にたたきこんで、実際にプレイしてみてほしいな。いままで、シミュレーションはどうも苦手と……といった人でも、なんとか生き延びていけるようになるんじゃないかな。じゃ、モンゴル編の最後に、いままでの復習もかねて、いくつ

かにまとめてみよう。

まず、配分。住民配分を考えるんだっけ。全体のバランスを見ながら、できるだけ町づくり人にまわす。兵士配分は、部隊の数を減らして、その分、本隊の人数を増やしてやろう。

次に、外交。うまく不戦同盟を



●ちよつとした油断で、すぐにこういうことになるんだ。ああ、無念、残念。

活用しよう。これで安心して、敵を絞ることができる。

人事。将軍候補を訓練し、直轄地へ派遣しよう。テムジンの負担が減るし、ゲーム進行も早くなる。

オールド。跡継ぎをつくるのは重要だから、余裕があれば行なおう。

戦闘シーン。ザコどもには目もくれず、一直線に敵の本隊へ攻めこむ。

だいたい以上だ。さあ、がんばってモンゴル統一を果たしたら、今度は世界編で、ほかの強敵たちを相手に世界統一を目指そう。

ホンネ②
悪い政治の心のうち

なんだよ、ビービー泣くなよ。男の子だろう。国もお金が少ないんだから、臨時徴収するぐらい我慢してくれよな。かといって、生活を圧迫し過ぎると反乱を起こす可能性があるし、微妙な決断になるなあ。できればやりたくないけど。基本的には「生かさず、殺さず」の精神で、やっていくしかないな。ときには非情の指導者として、決断を下すけど、ホントは住民の皆様と共に歩む、テムジンなんだぜ。恨まないでくれよな。



世界編

さて、いよいよ世界編に突入だ。今度は、ちょっとばかり手ごわいぞ。成長したジンギスカンと共に、世界制覇を目指してがんばろう。

自分の好きなプレイヤーでいざ出陣

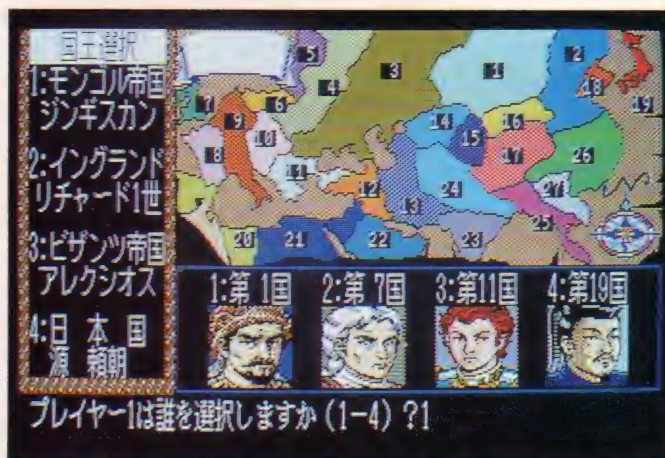
世界編は、1206年から、ユーラシア大陸を舞台にしてくりひろげられる、地域的にもまた時間的にもかなりスケールの大きいものだ。だからじっくりと、腰を落ち着けてプレイしてね。

ゲーム進行は、いきなり世界編からスタートした場合は、自国を選ぶところから始まる。ジンギスカンのモンゴル帝国のほかには、源さん(ゲンさんじゃないよ)の日本国やりチャードさんのイングランド、アレクシオスさんのビザンツ帝国があるから、自分の好みで選

んでみて。選んだ国によってかなりの違いがあるのに驚くはずだ。また、最高4人までが同時にプレイできるから、お友達どうして、ワイワイいながらやると、楽しいんじゃないのかな。

モンゴルを統一してから世界編に進む場合には、イッキに統一してしまうんじゃないくて、敵の国をひとつだけ残して、何年間かは余裕を持って内政に専念しよう。世界編でグツと有利になるはずだ。

ここで、カンジンの戦略についてだけど、基本的にはモンゴル編



▲世界編の始まりのプレイヤー選択画面。場数をこなした歴戦の戦士たちの顔がりりしね。日本を選んでも、イングランドを選んでも、はりきってう。



でやってきたこととほとんど同じでいい! と思うよ。国内を整備しながら国力をあげ、対外的には、不戦同盟を有効に使いながら、ここぞというときに領土を拡大していく。オルドを積極的に行なって跡継ぎの準備を万全にしておく、などなど。ただ、モンゴル編と違

い、世界各地の地形が、山あり谷あり草原ありとバラバラなので、兵士配分を注意して考えないといけないね。トーゼン、騎馬隊中心でいくより、機動力は低くても歩兵隊のほうが有利、というケースも出てくるワケだ。世界地図でも眺めて、お勉強してちょーだい。



ガンバレ! ニッポン。Mマガも応援します

いやー、今年はオリンピックイヤーで、燃えてきますね。別にニッポン! チャチャチャをやるというわけではないんだけど、オリンピックにちなんで、(全然ちなんだないってばっ!) キミが日本の源頼朝を選んだ場合のプレイの進め方を、少しばかりレクチャーしよう。

まずは、モンゴル編でもいったように、セオリー通りに国内整備。あらためて気がつくんだけど、日本は農業国なんだなあってこと。せっせ、せっせと食料作りに精をだしているんだよね。うーん、勤勉な民族。でも、



それだけじゃ勝ち抜いていけないから、兵士を増やす。そして、竹刀を振りながら訓練、くんれん、また訓練。どうだい、訓練度はかなり上がったかな。

ここで世界地図を見てみると、日本が接している国は、高麗、金、南宋の3つしかないことに気がつく。ということは、一番強そうな南宋と不戦同盟を結ぶ

と、高麗や金だけをターゲットにすればいいのでラクチンだ。じゃ、高麗に攻めこんでみようか。全軍で攻めていくから、比較的容易に勝てると思うんだけどどうかな。そのあと、南宋との条約期間中に、金へ攻めこむ。これで勝つと、高麗を兵士を置かない生産国とすることができるよう。やっとうーラシア大陸進出の足がかりができたね。

それから先は、キミの考え次第。南宋と条約を継続してもいいし、攻めていくのも悪くない。運とカンをたよりに、頑張ってみてね。好運を祈るヨ。

▲日本の武将たちの横顔です。キリリとしたところか素敵なこと能力値決定をしっかりとやってね

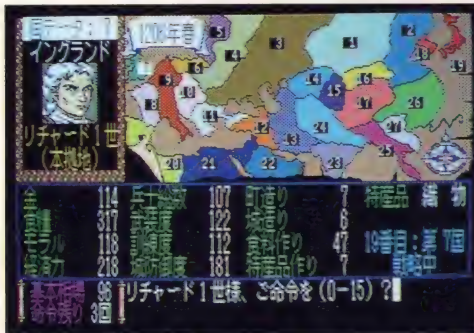
いけいけドンドン! ジングスカン

というわけで、キミはモンゴル編で得たノウハウをもとに、かなりの国を征服したんじゃないかな。えっ、まだなの。まあいいか。息の長いゲームだもんね、あせることはないよ。実際にこういうゲームは余裕を持ってやらないと、うまくいかないもんな。「鳴かぬなら鳴くまで待とうホトトギス」の境地だ。でもカッタルイのイヤ! という人は、領土が増えてくると命令を出すのが面倒でイライラしてくるはず。そんなときは、領土を委任統治しよう。部下に任せろわけ。そりゃあ、こいつは反乱を起こしそうだ、と思えるときもあって、ハラハラするかもしれないが、そのほうがゲームにスリルが

あって面白いじゃない。ゲーム進行を早める意味でも有効だしね。

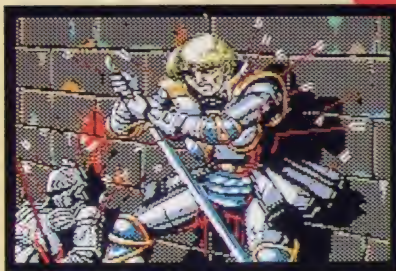
実際にプレイしてみても思ったんだけど、『信長の野望・全国版』や『三國志』とともに、高い人気を誇っているのがうなずけたのだ。ジングスカンといえば、我々のイメージとして、「アジアの大帝国を作り上げた草原の英雄」だよね。また、根強い「源義経=ジングスカン」同一人物説にみられるように、英雄に対するあこがれが強くなると思うんだ。そのイメージを壊すことのないゲーム進行や、それらしいグラフィック。さらに、歴史に沿ったシミュレートの緻密さなどが、十分満足させてくれる要因なんだろうね。

まあ、ここに書いたやり方以外に、自分自身にピッタリあっている方法を見つけたら、それをガンコにやり通して天下統一、という楽しみ方もあるね。人それぞれだから。じゃあ、めげずにがんばって遊んでみてくれ。



◆気分一新、世界編のスタートだ。この場合はイングランドを選んでみた。この小さい国が、どこまで健闘できるか。

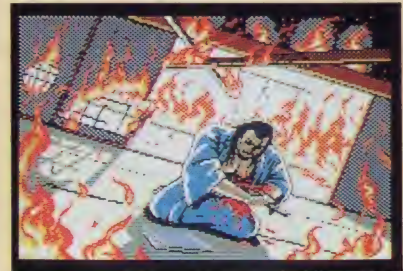
こんなところにも お国ぶりがでるのだ!!



◆イングランド王の死にざま! こんな感じの壮絶な最期で無念さが伝わってくるね。



◆グエェッ! こんな叫び声が聞こえてきそうなビザンツ帝国王の最期。グラフィックがカッコイイ。



◆地元代表、日本。あれまあ、火事になって大変だね。本能寺を連想するのは私だけではないはず。

ジングスカナーのひとりごと

ブツブツ、つたくもー。うまくいかないんだよなあ。俺、シミュレーションは苦手なんだよ。あ、皆さんこんにちは、ジングスカン中毒者、ひと呼んでジングスカナーです。何をかくそつ、毎日まいにちジングスカンをプレイしているおかげで、中央アジアの地図は目に焼きついて離れないし、頭の中は、タリタララとあの音楽が勝手に流れてくるんだ。電車に乗っていても、自然に口ずさんだりしてハッ! とすることも、何

度か。こういう体質になった俺だけど、夏バテしながら頑張っているんだつ。ところで、シミュレーションって、息長くつき合えるゲームのジャンルだよな。子供から大人まで幅広いファン層を持っていて、やればやるだけノメリ込んでしまう。その中でも、このジングスカンは、難易度も、グラフィックの美しさも一流で、やってて飽きないんだ。飽きないからやりすぎてしまう。そういえば、最近顔がジングスカンに似てきたような気が……。



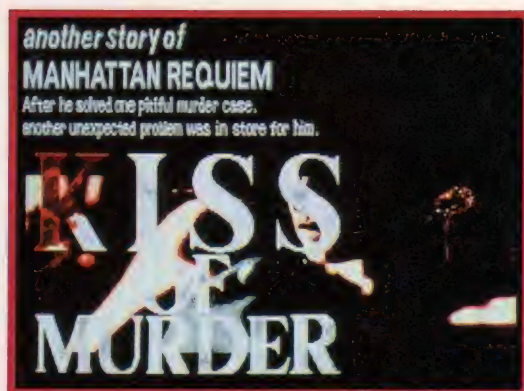
なかなか細かいところにも気配りしてあって、プレイする国によっていろいろな違いがあるんだ。例えば、日本を選んでプレイすると、音楽は東洋の香りがプーンとするし、イングランドだとバロッ

クの雰囲気いっぱいだ。それに下の写真のように死にざまも特徴的なのだ。まあ個人的な趣味でいえば、ビザンツ帝国のヤツがとてもカッコいいのではないかなと思うのだが、いかがかな。

殺意の接吻

サラ・シールズが殺され、サファイアは消えた……。受話器を置き、淋しげなサラの横顔を思い出す。翌朝、J.B.ハロルドはマンハッタンに立っていた。

■リバーヒルソフト MSX2 6,800円 (2DD)



今度のヤマは厳しいぞっ!

一面の銀世界が広がるリバティタウン。深夜に鳴り響く電話のベル。J.B.ハロルドは、読みかけのリバティタイムズから顔を上げ、電話を取った。

じゃーん。やっぱり君だったのね。ジャド・グレゴリー! この冬の寒さは尋常じゃないから、さぞやご老体には無理があることでしょう。でもジャドの話は、そんなお茶目なもんじゃなかった。

ジャドは、ある殺人事件について話し始めた。その被害者とは、殺された役をやらせたらこの人の右に出る者はいないっ、というくらいお馴染みのサラ・シールズ。

ある酒場でピアノを弾いていた頃のサラを、J.B.は知っている。一体、彼女に何が起きたのだろうか?

ジャドの話はまだ続いた。ジャドはハートセイフという保険会社から、“青い嘆き”と呼ばれる大きなサファイアの盗難保険に関わる調査を依頼されたのだが、サラがそのサファイアを持っていたというのだ。しかし、サラは殺され、サファイアは消えてしまった。

保険金の受取人は、サラの義兄で自分の会社を経営している、デビッド・スタインハート。ジャドが調査に行ったものの、さんざん怒鳴られてしまった。事件発生時のアリバイもある。

とまあ、事件についてざっと話した後、リバティタウン警察に残っているサラの情報を調べてくれと、J.B.に頼んだ。今回はおくゆかしいじゃないの、と思えたが、さすがにジャドは抜け目がない。休暇を取ったら連絡してくれ、君とバーボンでも一杯やりたいなどと、奥歯に物のはさまった言い方をする。正直に「寒

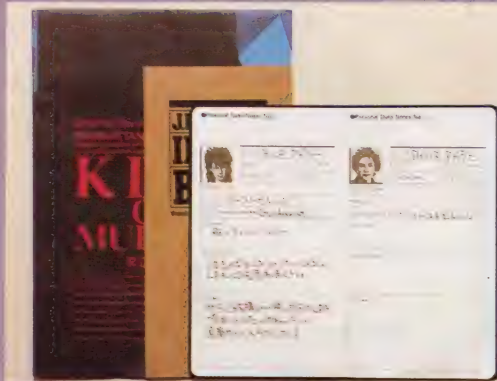
さで腰の具合が悪く、調査がしにくいから、また手伝ってくれ」と言えいいものを……。

そんなわけでJ.B.ハロルドは身勝手な休暇願いを残して、ジャドと共にこの事件に乗りだすことになった。友情ってワンドフルッ!

この『殺意の接吻』は、『マンハッタン・レクイエム』のアナザーストーリーの一つで、登場人物の顔や背景はまったく同じ。前作を知っていると笑えたりするのだ。テンポは前作よりいいんだけど、後半で頭を抱えなくちゃならないのよね。ま、それは後で説明しましょ。そーしましょ。



J.B.ハロルド 3点セット



●おうおうっ、いつものながらの豪華なおまけ。日常生活で使うのには多少ムリがある。

正しい手帳の 使用法

光る、まわる、っていうのは冗談だけど、使い方によっては…… (知らないって)。

この事件のプロローグが書かれているマニュアル、用語が解説してあるインデックスブックは、ストーリーにのめり込むのもってこいの材料だけど、肌身離さず持ち歩いてしまうこの特製調査手帳には頭が上がりません。お手本通りに、うまく使ってください。

●Personal Data Notes No.

	Name: A.B. フレディ
	Age: 34 Sex: M
	Birth Place: 南青山
	Address: 南青山・ペン屋の向かい
	Office & Occupation: 編集者
Family: 猫とペンギン	
Background: 全くわからない	
Notes: ナルシスト+ふのね。事件の事をきいて「あ」としていた。続いて「ショーワ」……。	

捜査の方法は、マンハッタン・レクイエムとほぼ同じで、とりあえずは聞き込みの鬼にならなくてはね。会える人全員に会い、話をしていると、また新たな人物の名前が出てくるので、居場所を聞き出して会いに行く。ま、スタート間もない間は、笑いが止まんないくらいスムーズに、事が運ばれていく。この辺りで、8割近くの人が、J.B.にはまりきっていますね。実は。

物覚えのいい人でも、このゲームでの登場人物の多さと、人間関係の複雑さには閉口してしまうハズ。これはもう、捜査手帳に書き込むしかないね。わざわざ登場人物の顔写真シール付きなんだし。この作業は、地味なように結構楽しかったりする。うひょひよ。

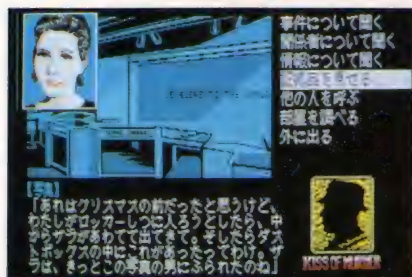
最初に用意されている証拠品は、サラが働いていた「ジュエリー・クリスティ」での同僚、ベティ・ジャンセンが持っていた破れた写真。これにはサラとある男性が写っているが、破けているため、相手が誰であるかはわからない。そしてもうひとつは、サラが友人のアニーに渡した、テッド・アドラーというギタリストの、直筆サイン入りレコー

歩きまわりのJ.B.ハロルド

ド。とりあえずこの2つを持って捜査を始めよう。調査依頼者のスティーブン・ハリス（どっかで聞いたような名前だな）に会うと、偽造のクレジットカードが手に入る。もうちょっと進めば、サラのアパートにいる自称刑事のウォーレン・スペンサーから領収書を渡されるが、どうもクサイぞ。くんくん。部屋の中を調べられるようになったら、もっと増えるんだけどね。手に入れた証拠品は全員に見せまくって、反応を見たり、情報を得たりしよう。意外な人が、細かいところに気が付いたりして、あらま、びっくりだわ。

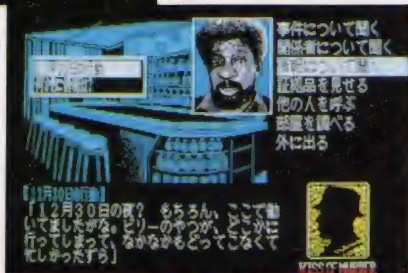
ある程度情報が出つくしたところで、行き詰まりの状態に陥ることは、誰にでもあることだ。マンハッタン・レクイエムなどでは、そういう場合の確実な突破法として「しらみつぶし」というのが有効でしたね。全員に全項目をぶつければ、何らかの変化が起るというこの方法、『殺意の接吻』での有効範囲は、ストーリーの8割くらいまでなのだ。だから今回は、今まで以上に自分の頭を使わなくては、エンディングが見れないということになる。あら、困った。

スタート時点での第1の目標は、サラにいやがらせの電話をかけていたと思われる、エミリー・キャンディから、真実を聞き出すこと。なかなか強気なお姉ちゃんだけど、負けるなJ.B.!



★サラが男にもてるのをねたんていたので、サラに関するコメントがキビシイ。女ってこわいなあ。

■ビリーの働くバーのマスター。とんでもない方言で笑わせてくれる。南部なまりなんてものじゃないっ。



毎度おなじみのグレゴリー親子



★全てにアクセントをおいて発音したくなる名前のジャド・グレゴリー!

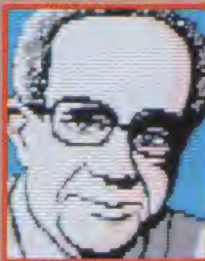


★恐らく母親似であったろうジェーンは、気立てのいい下町の太陽だっ。

すっかり腰を痛めてしまった悲しきジャド。でも、相変わらずブレーンとして大活躍してくれる。細かいことを調べてくれたり、鋭いアドバイスをしたりするのでマメに通わなくては。いくら聞き込みばかりしていても、ジャドに会わないと、次の段階へ進めないことがしばしば。

その娘、ジェーンは、前作同様、NY図書館に勤めているけど、わざわざ休暇をとって、父の仕事を手伝っている。うーん、父の体が心配だなんて、何て優しいのっ。ジャドの娘だけあって、新情報を集めたり、コーヒーを入れたり(?)と、働き者なのだ。第2のブレーンだね。

NY図書館



★メガネは顔の一部です。顔の一部はメガネです。



★新聞に載ったにしては、各記事が短すぎる気がしないでもないか、一語一句が大切なのだ。

ジェーンが休暇をとっちゃったので、代わりにNY図書館で協力してくれるのは、白髪のナイスミドル、チャーリー・ウィルスだ。ゲーム中に新たに事件が発生したら、ここに直行しよ

う。何のコメントをするわけでもないけれど、実は陰でこっそりと、事件に関連していそうな昔の記事を調べてくれているのだ。まあ、嬉しい。お世話になるのは数回だけだね。

容疑者がシハクジョー

疑わしそうな人物には「事件の真相に迫る」のコマンドをぶつけてみよう。始めのうちは、知らぬ存ぜぬだった人も、疑うべき要素が増えるに従って、受け答えがややふやになってきたり、言葉にまつまってきたりする。そうやってきたら、これはもう何かを隠してるとみていいぞ。

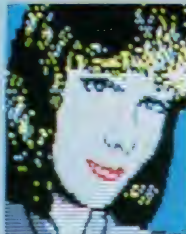
各告白の内容は、次の容疑者を追いつめるのもってこいの材料となる人が多いから、きちんと頭の中にたたきこんでおこうね。前半では、聞き込みをしっかりとやっていれば、それほど行き詰まることはない。それに、ほぼ目をつけた順に、容疑者が告白してくれる。どうも、J.B.の熱意にはかなわないらしい。すごいなあ。

そうそう、マンハッタン・レクイエムで犯人役だったからといって、また悪役とは限らないぞ。気持ちはよくわかるけど、そんな先入観はとっとと捨てよう。

努力が報われて、1人、そしてまた1人と、告白する人物が現われてくる。満足感に「でへっ」と笑ってしまうね。疲れたところに希望の光が見えてくる、このテンポの良さが嬉しいじゃないのっ。J.B.は「でへっ」とは言わないけれど。

● エミリー・キャッシュ

第1の告白



■テッドをサラにとられるのがやしいので、嫌がらせの電話をしてた……いわゆるジェラシーってやつね。でもそれを頼んだのは、テッドの母親だって!?

● ウォレン・スペンサー

第2の告白



■N.Y.市警の人間というのは、大ウソ。J.B.を迷わせるために、安い日当にもめげず、刑事のフリをしていたのだ。雇い主の名前も白状してほしいんだけどね。

● ラリー・ジョーンズ

第3の告白



■マイケルにサラの話をしたところ、サラを主人公にした小説を書くために協力させられた。でもこの件に関しては、一切ジェニファーに口止めされている。

● ジェニファー・ウォーカー

第4の告白



■実はマイケルの妹ではなく、妻であったのだ。マイケルは本を出す金を欲しがっていたが、セントラルパークで人と会うと言って出たきり帰らぬ人となった。

● アイリス・アドラー

第5の告白



■自分の息子を溺愛し、サラとの仲を引き裂いた。証拠品の1つ、破れた写真は彼女が探偵に撮らせたもの。こんな母親がいたら、ほんとに大変だわさ。

● テッド・アドラー

第6の告白



■サラを本気で愛していたが、周囲の妨害にまどわされ、サラに別れを告げてしまう。真実を知ったときには、もうサラは生きていなかった。ひっ、悲劇だっ。

事件も続発するわけやね



マイケル・ウォーカー

何を聞いても気どってばかりいたマイケル・ウォーカー。サラをモデルにした小説を出版するために、まとまった金を必要としていた。

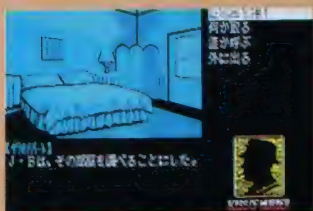
ある日、セントラルパークで人と待ち合わせをしていたが、翌朝死体となって発見された。死因は射殺。



ビリー・マクドナルド

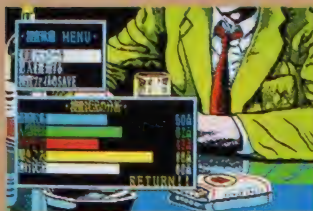
マイケルに続いて、またもや重要参考人のビリー・マクドナルドが殺されてしまった。リンカーンセンターの前で、突然スピードをあげた車が、彼めかけて走ってきた。もちろん即死で、車はそのまま逃走。彼がLSDを服用していたことも分かった。

家捜しの鬼となれ



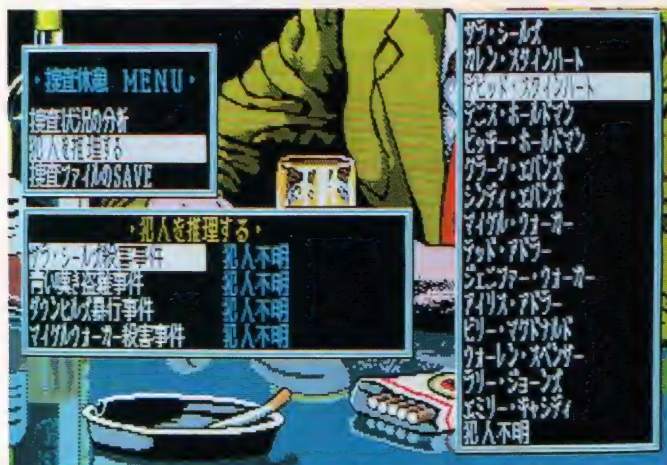
ウォーレン・スペンサーが姿を消して、やっとサラの部屋の中を捜査できるようになった。誰もいないことだし、床にはいつくばって隅々まで調べよう。この後でも、家捜しの機会は出てくるが、どこでもいくつかの証拠品が見つかるはずだ。

心のオアシスよ〜



何十人もの人に会って同じことを聞いて……身も心もクタクタのヨレヨレのヨサホイのホイ。これはもう、バー・プレスで捜査がどのくらい進んでいるか見て、景気をつけよう。かえって落ちこんじゃったりして、あら、それは努力不足だね。

“犯人を推理する”のがミソオーツ!!



■これに気付かなきゃ、エンディングはやってこないのよん。いやはや、恐れいった。

後半もいよいよ大詰めに入るころ、突然ゲームが進まなくなってしまう。誰に何を何万回聞こうが、いくらジャドを拝もうが、何の変化も見られない。この辺りで、怒りの鉄拳をポケットに忍ばせてる人もかなりいるでしょう。

これは、みんなが見落としやすいコマンドを見事に見落としているからなのだ。ほら、バー・プレスに進行状況を見に行ったときに、こっそりと、“犯人を推理する”というコマンド、あったでしょ。これっ、これなの。この“その他大勢”みたいな顔してるコマンドをないがしろにしていたために、ゲームが進まなくなっちゃったというワケなのだ。

今までの聞き込みで得た数多く

の証言や証拠品に関する情報。これらを自分の頭の中で消化している人ならば、どの事件の犯人は誰であるか、ある程度の見当はついているだろう。その名前を入力することによって、相手の反応や、きっとJ.B.の態度までも、ビミョーに変わってくるのだ。

前半、とてもテンポよく事が運んだ分、最後はじっくりと、しかし決して飽きることなくストーリーは展開していく。自分で犯人を推理して事件を解決するだなんて、まるっきりJ.B.になった気分。明日からはラッキーストライクを吸うことにしよう。あ、未成年の人はダメだよん。正義のJ.B.ハロルドが、法律に違反するようなことを許すわけがない。うん。

まだまだあやしい人々

シンディ・エバンス



■マイケルに夢中になっているが、今のマイケルはシンディのお金が目当て。

クラーク・エバンス



■娘のことで、マイケルと争っているところを目撃されているぞっ。

デビッド・スタインハート



■初めて会ったその日から、疑ってしまいたくなるこの悪人ヅラ……ニオウぞ!

カレン・スタインハート



■サラの姉だけあって美人だね。でもそんなことに騙されるJ.B.ではないのだ。

デス・ホルトマン



■温和な顔とは裏腹に、どうも気になる彼の行動。突然姿を消してしまうね。

ビッキー・ホルトマン



■ひたむきに何かを隠している様子がよく分かる。でも動揺は隠しきれないぞ。



中世ペルシアを舞台に 激しい戦いが始まった

アクションとRPGが同時に楽しめるゲームが、この『エグザイル』。ストーリーは、中世ペルシアから始まって、現代にまでいたる壮大なものだ。発売はまだなんだけど、ここではひと足先に、ステージ1を中心に紹介していこう。

■日本テレネット MSX2 8,800円 (2DD)

まず初めは、情報を集めに行こう

ステージ1

アルクト村

さて、『エグザイル』の始まり始まり。まず、プレイする前に、その当時の時代背景や、おおまかなストーリーを簡単に話ししよう。これらを頭にいれておくのと、そうでないのとでは、のめり込み方がゼンゼン違ってくるから、耳の穴をよーくかっぼじって聞くようにしてくれ。

このゲームの舞台になるのは、

人類の文明の発祥地のひとつ、オリエント。そこでは古来、肥えた土地を求めて、数々の帝国が生まれ、また滅びていった。

やがて、そこにイスラム教が生まれ、着々と勢力を拡大していったんだ。だけど、大きくなりすぎたおかげとか何とかいうか、正統のスニ派、異端のシーア派の2つに仲間割れしちゃったわけだ。仲がいいほど喧嘩するっていうもんね、アレっ、あんまり関係ないか。で、やっぱりこの2つのグル

ープは仲が悪かった。主人公サドラーが属するのは、異端派のほうのアサシンというテロリスト軍団だ。よーするに殺し屋さんね。アサシンの活動範囲はグローバルなもので、さまざまな地域へ出張していった。あるとき、サドラーは、行方不明になった4人の仲間の救出とセルジューク朝打倒のためバグダッドへ旅立った。そこから物語が始まって、ゲーム後半部分では、20世紀にまで舞台が移ってくるのだ。

それじゃ、ステージ1をみてい



★アクションとRPG、1粒で2度おいしいゲームだ。

こう。最初に立ち寄るのはこのアルクト村だ。全部のお店にいてみて。さまざまな情報を得ることができるよ。どれも、ストーリー展開のきっかけとなるものなので、重要なのだ。サドラーの仲間がお店屋さんにいるので、そこで大事な情報を得られることも忘れないでちょーだい。

● 邪教院

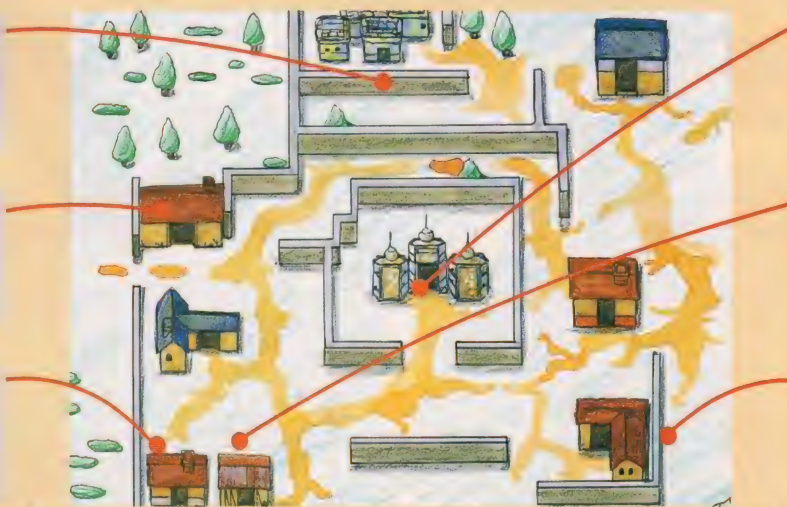
ここでは有効な情報を得られるだろう。アラーの教えを厳格に守ろうとする、イスラム教異端派のよりどころだ。

● 酒場

いろんな人々が集う場所。それが酒場である。ここでも、情報を手に入れることができる。情報料はちゃんと払おう。

● 薬屋

白衣の良く似合うカワイイ女の子がいる。ここでは、薬にまつわる情報が手に入るから、チェックしておく必要がある。



● モスク

イスラム教正統派の寺院。同じイスラム教なのに、どうしてこんなに対立しなきゃいけないのかしら。わからないな。

● 武器屋

武器をそろえて、アクションシーンに備えよう。自分が何を持っているのかも、確認しておいたほうがいいのかもね。

● 楽器屋

ここに来ると、思わぬ情報が得られるかもしれないよ。おまけに仲間に出会うことだって……。とにかく要チェックだ。

牢獄ジャヤ

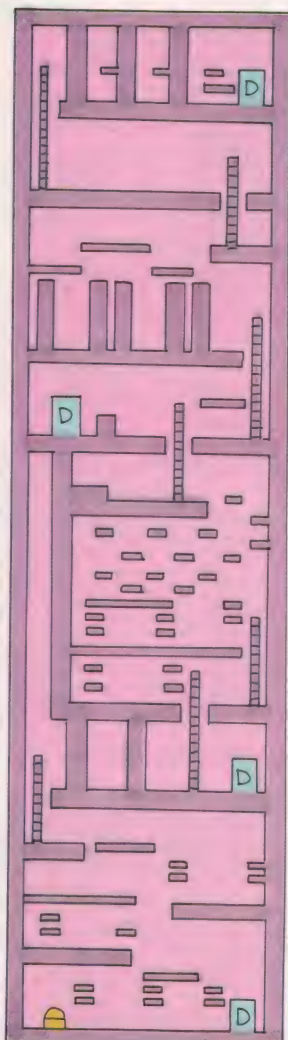
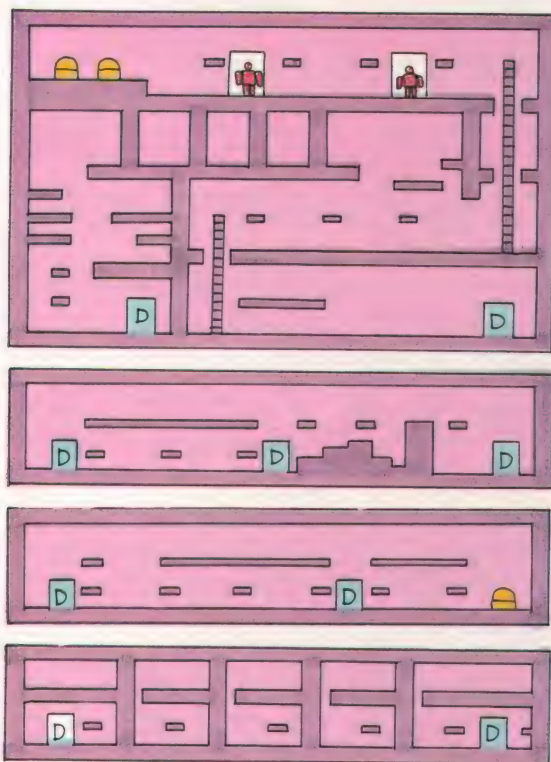
この牢獄ジャヤは、門番がきびしく見張っていて、入り込むことが難しいのだ。でも、心配なさるな、ちゃんと裏の入り口があるんだよ。どうやったらそこが見つかかは秘密にしておくから、自分で見つけ出してね。

やっとのことで入ったと思ったら、そこには敵がウヨウヨ。そう、ここはアクションシーンの世界なのだ。

あわてることなくバシッパシッ！と戦って相手をブチのめしてやれ。おっと、忘れちゃいけないのが、捕らえられている人から情報を得ることだ。つかまってカワイソーネなんていう世間話をするんじゃないぞ。

それにここは、牢獄ジャブとつながっているという噂があるから、それも確かめておいてほしいな。

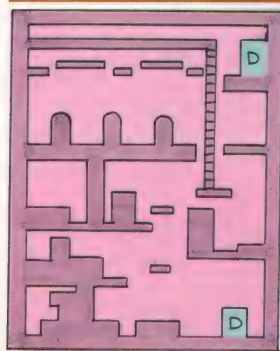
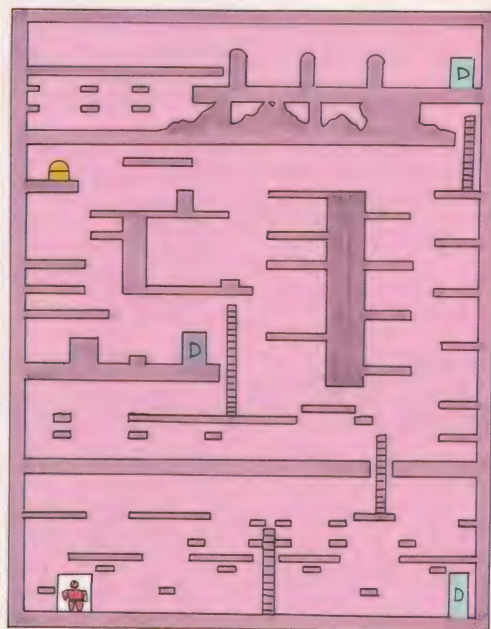
アレー、道に迷っちゃった



牢獄ジャブ

牢獄ジャブへは、直接行ってもムダ足になるだけだ。ジャヤと同じように門番がいて、入り込めないようになっている。それじゃ、いったいどうすればいいのよ、と途方に暮れたときは、食事でもしながらゆっくり考えましょう。メニューは当然、「ジャヤカレー」(おいおい、ジャワカレーでしょ)。食後には「粗挽きネルドリップコーヒージャブ」(そりゃジャブだって)。話をもとに戻すと、さっき行ったジャヤからつながる道を利用するしかない。どこをどう通ればいいのか、どこかのドアがどこにつながっているかは、自分でチェックしておいてほしいな。道に迷わないためにもね。

やっとそのルートを見つけたとしても、そこにはカギがかかっているんだ。それを開けるためには、カギを持っていないとダメ、ということ。そのカギをどうやって手に入れるのかは、キミしだいだね。



捕らわれている仲間を救い出せ

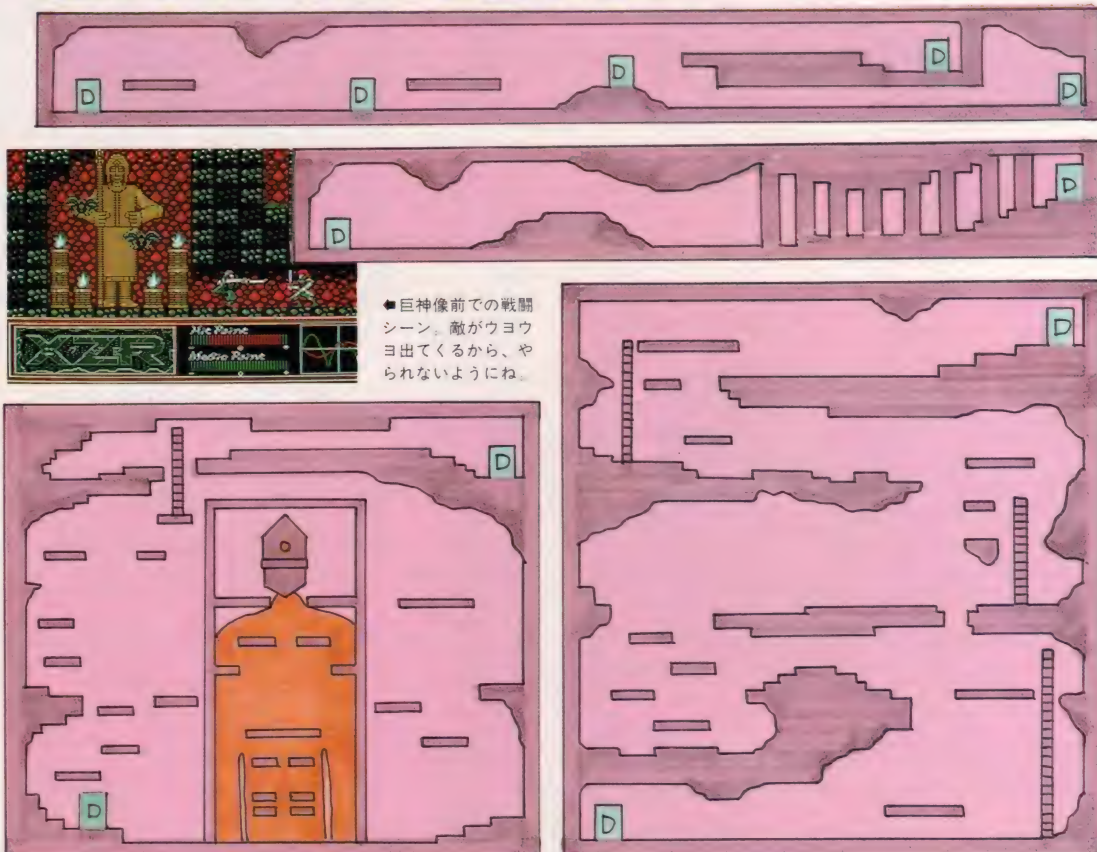
この牢獄ジャブには、アサシンのメンバー、ルーミーが捕らわれている。彼女を助け出さなければステージ1をクリアできないので、彼女の居場所を見つけたらそう。でも、そこへ行くためにはボスキャラを倒して、地下牢のカギを手に入れなければならないのだ。ウーン、なかなか苦労するかも知れないけど、ガンバッテおくれ。

地下道

迷わずイッキにつき進むんだ

謎の巨神像がドドーンとそびえたつ地下道。ここは、バグダッドを流れる川の兩岸をつなぐ通路になっているんだ。ということは、よーするに“青函トンネル”の、バグダッド版みたいなものだったわけなのか。よく見れば、なんだか水が漏れてるみたいだし。こんなところで、うす気味悪いよな一、なんてボーッとよそ見していたらダメだよ。アクションシーンだから、敵がウジャウジャ出てくるんだ。油断せずにビシバシと戦ってやつつけてくれ。

ところで、ここも例によってマップが広く、いたるところにドアがあるんだよね。どのドアを通してやってきたかを覚えてないと、困るぞ。道すじを考えながら十分注意してプレイしてほしいぞ。



◆巨神像前での戦闘シーン。敵がウヨウヨ出てくるから、やられないようにね。

XZR
アイテム

アイテムの公開だよ～



黄金のワシの羽

アサシンの者であるということの証明。見る人が見れば、一発で正体がわかってしまう。



鉄の剣

攻撃力がアップする。いい武器をそろえて、少しでも安心したいのは、人の心の常だ。



ガゼルの剣

とっても値段が高くて、なかなか買うことができないのだ。それだけ強力ってことだ。



鉄の盾

こいつは防御力をアップしてくれる。やはり安全性に気をつけて、いい防具を選ぼう。



木綿のターバン

見ての通りのターバンだ。初めから持っているターバンより、防御力が高くなるんだ。



木綿のイヒラム

イヒラムとはイスラムの衣のこと。防御力が高くなるので、ぜひ持っておきたい1枚だ。



木のゼバハ

ゼバハとはイスラムの数珠のこと。イスラム教の信者サンなら、持ってましようね。



ヤンケル

H P回復剤だ。そんなに強力なものではないが、初めのうちはこれで十分回復するよ。



ロリナミンA

ヤンケルよりも強力なH P回復剤。さあ、これを飲んで、元氣ハツラツになりましょう。



聖水

そんなじょそこいらの水とは違うんだぞ。毒消した。ステージ1では、まず使わないだろう。

情報をいっぱい 手に入れよう バグダッド

町の中央にデン！と宮殿がそびえたっているバグダッド。昔から、東西文化の接点として重要な都として発展してきた。それにしてもアルクト村よりずいぶん広いのね。

さすがに大きな町だけあって、お店屋さんがたくさんあるんだ。せっかく花の都に来たんだし、いろんなお店を訪ねてみたら。ついでに宮殿の中にも入ってみたい！と思ってもこれはダメ。門が閉じていて行けないのだ。あと、忘れないでほしいのが、町のはずれにあるお墓を訪ねてみる。ここで何か得るものがあるかもよ。

●お墓

バグダッドの西のはずれにある、お墓。ここで何かを得ることができかもしれないぞ。よく注意して、見逃がさないようにしよう。

●墓地管理人

どこの国でもお墓は重要なもの。死者の霊をなぐさめ、思い出す大事な場所なんだよね。ここでは、素直に墓地管理代を払ってごう。

●川渡し屋

バグダッドの都に行くためには、川を越えていかなければならない。そこで手とりばやいのが、この川渡し屋を利用する方法。有料だ。



●バツタ屋

別にバツタを売っているわけじゃないよ。正規のルート以外から品物を仕入れてきて、それを普通の値段よりも安く売っている店だ。

●地下道の入り口

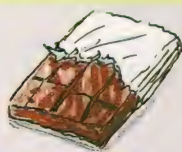
な、なんなんだ、これは。と驚かなくてもいいよ。単なる地下道の入り口なのだ。どこへ通じているかは、入ってからのお楽しみだ。

●占い師

ここの占い師の言うことが、案外と重要かもしれないぞ。この時代の占い師は、どことなく神秘的で、よく当たりそうな気がするな。

ステージ1で出てくるアイテムの一部を紹介するよ

XZR
アイテム



チョコ

なぜか食べると攻撃力が高くなる。でも、食べすぎて鼻血ブー！にならないでね



アルコール

防御力のアップになる。でもへべレケになるまで飲みすぎないように。節度を持とう。



ヨボ

HPが最大値まで回復する強力なもの。こりゃ、すごい。"ヨボ"って名前もユニークだ



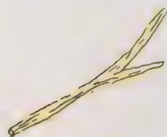
マリファナ

攻撃力、防御力の両方ともアップする頼もしいドラッグだ。ちょっと危ない気もするけど。



ハシ

マリファナを一段と強力にしたもの。これを欲しが人は、まっとうではないと思われる。



ハーブ

疲れたノドに爽やかさを呼んでくれる。けど、爽やかだからといって、どうなるの？



天の徴

もっとも重要なアイテム。どういうときに、どう重要なのかはナゾのままにしておこう。



紹介状

ある場所で、何かを買うときに必要だ。ここで見つけておかないと、困るかも。



大きなカギ

いくつかカギがあるが、どれもアクションシーンで必要。名前のとおり"大きなカギ"だ。



怪しげなカギ

他のカギと違ってRPGシーンで手に入れる。これもアクションシーンで必要になる

かわいいタッチで迫る アクションチェスだ!?

ゲームの進めかたはチェスのようだが、いざ相手との戦闘はアクションモードで決着をつけるのだ。一風変わったこのゲームを解析だ。

■ウインキーソフト MSX2 6,800円 (2DD)

どれもカワイイ コマの数々です

駆け引きが大切さ

『あかんべドラゴン』このタイトルからは、このゲームが一体何者なのか? まーたく分からない。様式は“チェス”なんだけど、コマとコマとが重なったとき、アクションモードになる点が、チェスとは違う。よって、いくらコマの運びがウマくても、アクションの苦手な人はいつまでたってもKINGを取れないのだ。

そこでこの徹底解析! きっとみんなはスイスイとゲームをクリアできるぞ!? いかにか効率よく敵のKINGを倒すか! それが攻略ポイント。ステージ数は5なんだけど(面エディットもできるんです、じつは)、とにかく行ってみよう。



★えー、これがエディットモードなんです。いろいろ楽しめたりするんです。



★ゲーム中に敵のコマとぶつかったとき、このようにアクションシーンになるわけ。

プレイヤーが持っているコマは、BISHOP、ROOK、PAWN、KNIGHT、QUEEN、KINGの6種類だ。それぞれのコマにはヒットポイント

やスピード、ジャンプ力に強さなどのパラメータがあり、なおかつ戦闘に適した地形があるのだ。これらをよく頭にたたき込むべし!!

ROOK

山での戦闘が得意。それほど強くはないが、スピードやジャンプ力が比較的優れている。フットワークを使った攻防を心がけるようにしよう。



PAWN

水中ならまかせてよ! の彼(?)は、なかなかパワフルな攻撃を見せてくれる。地上ではチト弱いけど。相手を水中に誘いこめば有利有利!!



BISHOP

平地での攻防に自信があるのだ。おまけにパワフルな攻撃も見逃せないぞ。ジャンプ力がねえー。ま、だれにでも欠点てものはあるさ。ねー。



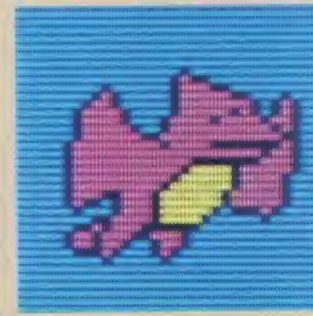
KNIGHT

背中に翼があるのでジャンプ力がファンタスティック! スピードもまあまあ。将棋でいうと“桂馬”でしょうね。よくわかんないけどさ。



QUEEN

空が飛べるのがいーねー、たまらないねー。だから、平地での戦いでは、かなり強力な戦力になるであろうコマなのだ。でも水中が苦手なの。



KING

さあ、コマのなかでは一番りりしいKINGだ。やはり強い! とくに森ではそのパワーを見せつけるのだ。それ行けえー、行ってしまえー!!



STAGE 1

まず大事なのが、フィールド！
地形のことですよ。敵のパラメータよりも、自分のコマが得意としている地形に相手を誘い込むこと



★草木の緑がなかなか目にやさしい(?)
STAGE1です。まずは小手調べですね。



★マヌケなシマウマちゃんと壮絶な戦いを繰り広げているところ。エイエイ!!

が重要!! どんなにこちらのパラメータが、相手よりも優れていても、地形のおかげでやられてしまう事態も十分に考えられるからだ。

それと、ザコは弱っちいですが、ボスが強いのだ。STAGE1から強いんだから、ここのボスは、でも、一匹たりとも死んじゃダメですよ。死んでも次のステージからは「復活」しますが、パワーアップしないんだわ。パワーアップしないと、STAGE2はちょっとつらいのです。そこ、チェックしてね。



★この「ちびくろサンボ」がけっこう強いんですよ。すばしこいんだよ、コノ。

STAGE1 の 敵たちだ!

ROOK



★なぜか水中での戦いを得意とする、変なシマウマさん。ヤツの足を使った攻撃には注意が必要だ。

BISHOP



★おサルさんだけに、やはり森での戦いを好むようだ。かなり強いので、戦略を立てて立ち向かえ。

KNIGHT



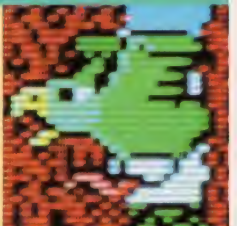
★ちびくろサンボみたいなコイツは、すべてにおいて優れている。とくに山での戦いは避けるよ!

PAWN



★とくにスバ抜けた特徴はないが、ジャンプ力とパワーがあるのだ。見ためはカワイイんだけどね。

QUEEN



★空も飛べるし、ジャンプ力、スピードもある。コイツと戦うときは、空の飛べるコマで応戦しろ。

STAGE 2

ルールがのみこめたところで、STAGE2にいてみまひよ。ここでの注意点は、敵の動きですね。STAGE1に比べてトリッキーなのよ。まどわされずに、接近戦で戦うと意外や意外、あまりダメージを受けないんです。その代わりといっちゃなんですが、ボスが強いなんのって。2匹ぐらい死ぬ覚悟で戦いに挑まなきゃ、赤ずきんちゃんを見られませんか(あまり関係ないが、この時のBGMが

なかなかよいのだ)。あとSTAGEは3つ。ガンバっていくのだ(編集部でも謎とされているのが、Why? ステージクリアのときに赤ずきんちゃんが登場するのか?)。

STAGE2 の 敵たちだ!



★砂漠をホウフツとさせるステージですね。そんなに戦いにくい地形じゃないし。

BISHOP



★スピード、強さが優れている。ジャンプ力もまあまあ。コイツとは山か森で戦いたいものですな。

ROOK



★ジャンプ力と攻撃力がすくぶる高い!! 平地か水中で戦ってみると案外楽だったりして。どう?

PAWN



★ホタルだけに、水中が好みたい。それほど強くもないので、平地か森でやつつけてしまおう。

KNIGHT



★これといった長所もないねー、このデントウ虫。まあ、強いていえば、スピードがちょこっとね。

QUEEN



★ゲゲ! スピードが最高値だ。おまけに攻撃もキビしいし。できることなら水中で戦いましょう。

STAGE 3

うへえーと言いたくなるのが、STAGE3。まず、フィールドがかなり入り組んでいて、思うように接近戦ができないのだ。それについても敵のコマ(からかさ、のっぺらぼう、だるま、油すまし)なんかが強いのなんの。冷静に安全地帯らしき場所を見つけて対処しなくちゃ、オジャン!! それから、ここからの戦略のポイントとなるのが、自分のコマを動かすときは自分から相手に戦いを挑まない。相手が

ら攻め込まれるまで、相手のコマの近くに配置しておく。コレ大事あるよ(ときにはこっちから攻めなきゃならないときもあるけどな)。いわゆる駆け引きってやつさ。

STAGE3 の 敵たちだ!



▲弱そうに見えるけど、強い!! やはり人は見かけによりますねー、まったく。



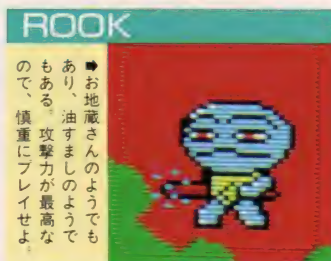
▲のっぺらぼうのクセに、しつこく攻撃してくるのだ。スピード、ジャンプ力ともに優れているぞ。



▲一瞬か“地獄の三丁目”というような雰囲気です。相手もおバケだし、ゾ~~~~!!



▲ニヤけながら攻撃をしてくる。性格悪そうなヤツ! 正義は必ず勝つのだ!!



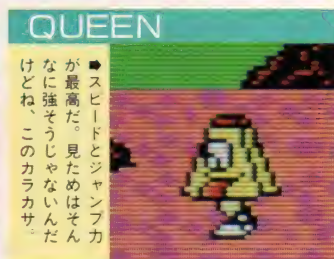
▲お地藏さんのようでもあり、油すましのようでもある。攻撃力が最高なので、慎重にプレイせよ。



▲こいつ、ボーンくせに、ヒットポイントは多いし、ジャンプ力もある。油断できない相手なのだ。



▲愛嬌のあるダルマさんだけど、攻撃力とジャンプ力がとてもあるので、あなどるなよ。以上!



▲スピードとジャンプ力が最高だ。見ためはそんなに強そうじゃないんだけどね、このカラカサ。

STAGE 4

ザコがみんなボスじゃないかと思うくらい兵揃いだぜ。ひ〜っ。でも、相手の後ろに行き、接近戦にもちこめば楽勝だ。が、それで

も強くて手こずるのは“カエル”!! ボスよりも強いんじゃないの〜!?

攻略はここまでだが、ホントはもう1ステージある。相手もかなり強いけど、アクションモードの地面が溶岩地帯!! ズブズブとつかっていると、ダメージを受けてしまう。うぎゃ!! そーいえば、右横にアイテムが陳列されているが、これは1匹のキャラクターを一時的に強くする品々なんです。けど、1回戦のみしか使えないので、あんまりアテにはならんのだ。



▲うって変わって、涼しそうな地形だ。というより寒そうといったほうが適切?

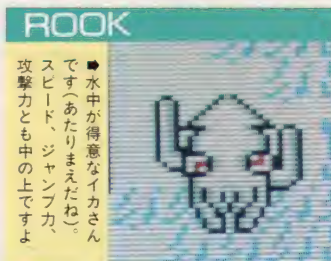


▲おいしそうな魚! 焼いて大根おろしなんかつけて……。おっと失礼しました。



▲ボクサーのカエルはロケットハンチを発射してくるのだ! ひー、助けてえ!

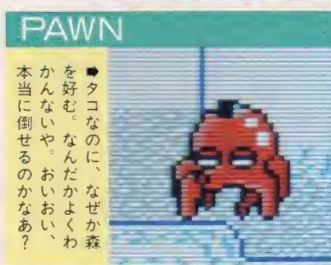
STAGE4 の 敵たちだ!



▲水中が得意なイカさんです(あたりまえだね)。スピード、ジャンプ力、攻撃力とも中の上ですよ。



▲キャー、かわいいっ! なんたっていられないのがコイツ!! とにかく強い。氣迫でぶち当たれ。



▲タコなのに、なぜか森を好む。なんだかよくわからないや。おいおい、本当に倒せるのかなあ?



▲こいつはなにを隠そう、空を飛ぶのです、魚のクセにさ。かなりの苦戦を強いられそうですよ。

STAGE4までのKINGを紹介

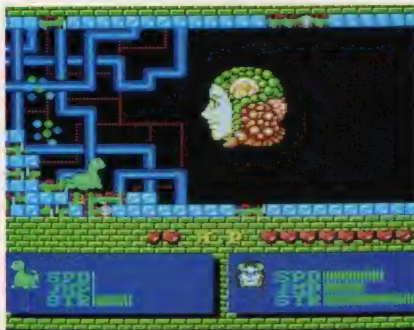
STAGE1

STAGE1のボスですよ、私の第一印象は、「うげっ気持ちワリイ」。ザコキャラはカワイイのに、なんでボスはスプラッタみたいなヤツばかりなんだろ？ そーいえばホラムービーが流行りましたよね。どーも私はああいうのは苦手ですね。グチョベチョとか、血がブバーツとか、ありゃ、話がそれてるわ。ボスに対する攻略は別にありま

せん。いーかげんだが、ホントなんだもよん。強いていえば、STR(攻撃力)とHP(体力)を上げておくくらいかな。あとは、ひたすらよけつつ連射！ 連射！！ 連射!!! 安全地帯を探したんだけど……、な、ない、まったくないのだ。残念無念。でもね、各ステージのボスの行動パターンはよく似ているので、1度勝てばあとは楽勝!?



◆◆ボスにしては、美しい顔立ちだと思いませんか？ お肌の新陳代謝とかに気がつかっていいそうですね。関係ないですけど。



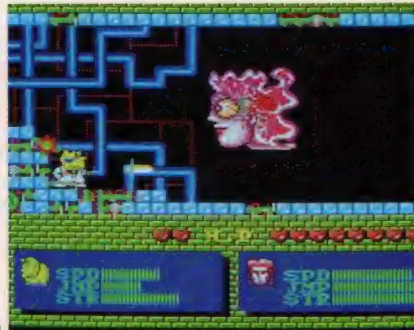
STAGE2

出たなっ！ きくらげヤロウ!! STAGE2のボスの頭って、きくらげのようでしょ。これまた、グチョグチョのスプラッタどたま。で、いきなり話はすつとぶが、前記したように、なぜ「赤ずきんちゃん」なのか？ これについては、編集部で会議まで開いてしまったという逸話まであるんですよ。結論は、かなり枝分かれしたので、これ！

というものがなかったんですが、言えることは1つ!! 「メーカーのドッター(ドット絵を描く人)しか知らない」と。そりゃそうなんです、一体あの編集会議は何だったんでしょ。ここで、ちと文句たらたら書きますが、ステージクリアごとのグラフィックをもっと多くすればよかったのにと……。ま、いーや。音楽がほのぼのだから。



◆◆うーん、きくらげ頭！ なんて笑ってはいられないのだ。よく敵の弾を見てパターンをつかみ、間合いを計って攻撃だ。



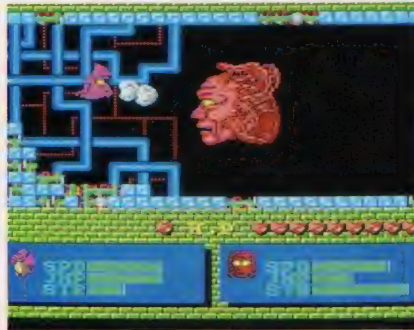
STAGE3

STAGE3の大ボケ。じゃなかった、大ボスです。なーんかこう目がぐちょげちょしてて、まーで「ゴーゴン」のようでしょ。コイツを見なきゃゲームができないが、できることなら「見たくないっ」てほどにキモチワリー。ボスはボスなので当然、アルゴリズムを知ってしまえばラクちんでひょ、それまでは何度も挑戦してみるのだ。

そーいや、このゲームの音楽ってなんかイイよね。アクションステージの音楽もいいけど、ステージクリアのときとか、コマを動かすときのがね。なんていうのかなあ、文章じゃちょっと書きにくいけど、「ほにゃらかにゅん」てな感じでさ(わかるかっ!!)。思わず目をつぶっている(寝ているのではない)自分に気付く今日この頃。



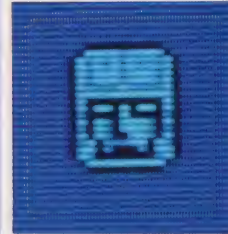
◆◆時代劇の「越後屋」のようなボスですが、目玉がプシュプシュと飛び出すっ!! うおえーさっさとやっつけちゃえ。



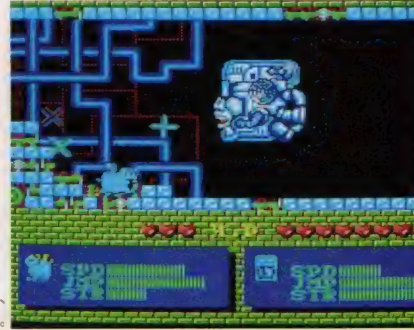
STAGE4

STAGE4!! やってきました。最終ステージ(の一步手前だけに)に突入だあ。いやあ(いなせな先輩を気取っている)ここにくるまでには何度泣かされたことか。このボスは今までのヤツらと違って、ギトギトのメカニック野郎!! チミの最強ウェポン「ハイパーメガトンスーパースペシャルヘビーグレートアタック」をヤツにおみ

まいるのだ(大ウソ。そんな攻撃方法なぞない)。ま、これは冗談ですよ。ヤツも同じくこれまでのやつらと同じように料理すればいいんですぜ、アニキ〜。そして、STAGE5のボスなんですけどね、ちとつらいかもしれないが、なーにたいしたことはない(ホントはたいしたことあるのだけれども……。)今までの経験がある。ガンバッテリー!!



◆◆うって変わってメカニックなボスですね。よかったね、気持ち悪くなくて。フィー。でも、攻撃はキビシーぞ。健闘を祈る。





私、コンタクトレンズにしたの!

直子の代筆

HALNOTEのアプリケーションソフトの登場!
画面の中で、直子が親切に導いてくれます。ビジネス用と個人用、それぞれに追求しちゃいましょう。

カルピス、蚊、直子

夏休みだ、お世話になった先生たちに久々に手紙でも書くか……なんて思いつき、便箋とペンを用意した。脇には冷たいカルピスと扇風機。あっ、蚊がとんでる! パシッ! ……死んだ。

さて、書き出しはどうしよう。「お暑い日が続きますが、いかがおすごでしょうか」。あれ? 「暑い日」に「お」をつけたら、おかしいかな……。

出だして悩みだしてるうちに、さっきの蚊にさされたトコロがかゆくなってきて、あれー、ムヒは買ってなかったんだっけー。そんなこんなうちに、カルピスのグラスは氷の汗をかき、そのしたたりが、便箋の上にぼとり……えーい! もうめんどくさい。やめだ、やめだ、やめだー!

■HAL研究所
MSX2
8,800円(2DD)

というような、手紙の犠牲者が多くなっている、というわさを聞き、この度、直子は飛んできました。代筆という技術を身につけて……。

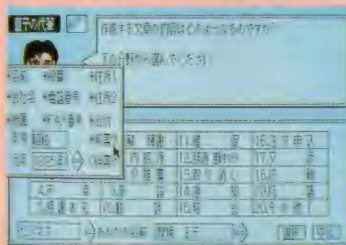
活字ばなれの世代といっても、何かを人にお願ひするときや、目上の人へのごあいさつ、なんていうのは、やはり、電話一本では、すまされません。

しかし、いざ、手紙を書くぞ! っていうっても、なかなか出てこないだ、文章が……。

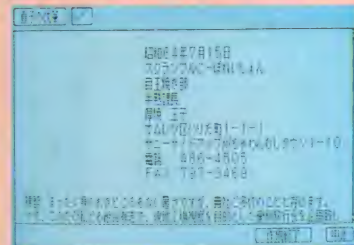
「こんにちは! げんきい?」。なんて、軽いノリでは、この世の中、通用しないわけで、やはり、そこが、口語体と文語体の相違。

「手紙の書き方」、なんていう本を買いあさってみても、どの文例と、

手紙の器量は書式しだいよ



◆手紙に入りたい内容にすべてに◎をいれる。王子の場合すべての項目に◎を入れました。



◆前書きにマークを入れると、ほらごらんの通り、仕事っぽい書式になって風格がつく!

どの文例をつなぎあわせたらいいか、わからなくなったりするものです。そんなとき、それぞれの状況に応じて、適切な手紙を書いてくれる直子は、美しい。

直子には本音を話そう

直子のすぐれたところは、人間界の事情を、良く把握していているトコ。手紙を書く本人の気持ちに入り込んでくれて、本音を聞いてくれる。直子の前では誰もが素直になって、それぞれの質問に正直に答えればいい。

例えば、人に貸したお金を返してもらいたくて、その催促の手紙を書くとき。

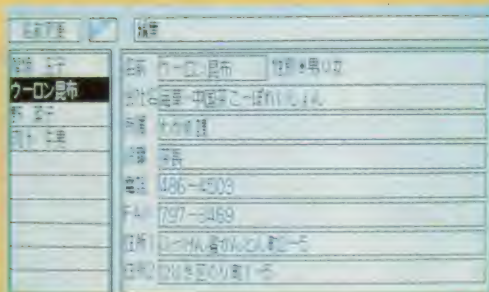
「相手は、どんな人ですか。あなたの大事な友達ですか。それともお金を借りるときだけやってくる、調子のいいヤツでしょうか?」。と、なかなか、したたかな配慮をしてくれる。

また、反対に、自分が借金をしていて、その返済に困っていると、その言い訳の手紙を書くときは、「ズバリ、聞きます。あなたはそのお金を返しますか」。

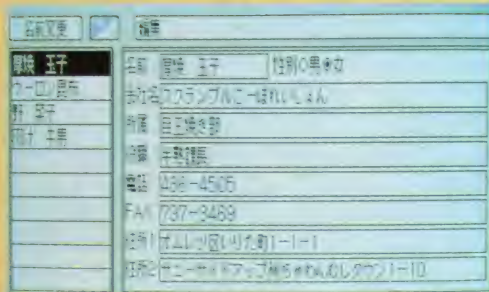
ING FOR ANOTHER

手紙の差し出し人も、登録しだい

いつでも『直子の代筆』が書けるようにするために、あらかじめ差し出し人の登録をしておかなければなりません。ここさえしっかりしておけば、「勧誘」の手紙のときなど、「お問い合わせは厚焼玉子(486-4505)まで」など、必要に応じて、連絡先を文面に取りこんでくれます。準備がカンジン。



◆差し出し人リストボックスには10人分の人間の名前が入っています。家族でも、会社や学校でも、皆で使える。

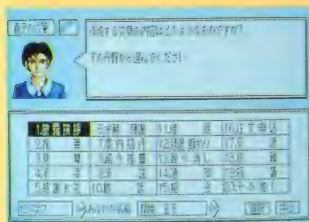


◆住所1と住所2は、住所が25字以上になったときに使います。今回は、厚焼玉子ちゃんとウーロン昆布君の物語。

BUSINESS

ビジネス対個人

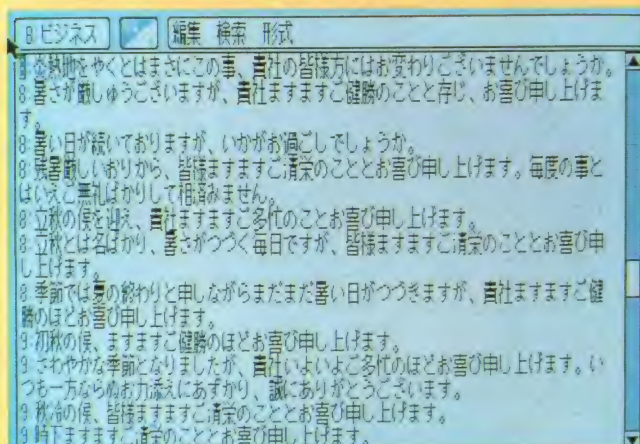
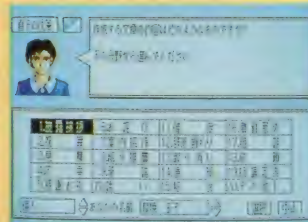
PERSONAL



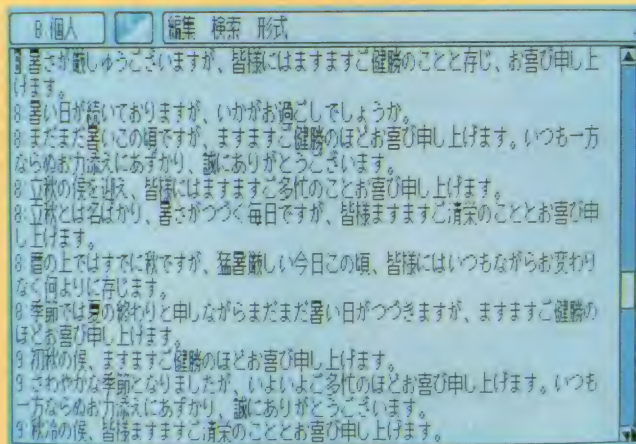
●見舞い、祝賀の場合でも、仕事関係で関係のある人には、それなりの書き方が用意されている。特に“注文申込”の項目が使える。

ごらんのようにビジネス編も個人編も、项目的にはほぼ同じ。しかし、日本語というむずかしい言語を操るとき、この微妙な差が、大きなニュアンスの違いとなって、表われるので注意。

●遊ぶのには、もっぱら個人編。人間臭さがふんぶんしている。それぞれの項目をチェックしているだけで、いくつかの小説が作れそうだ。



●ひと月につき、約10個の時候のあいさつが用意されている。直子が、その季節にあわせて選択してくれるので、中から選ぶ。8月分を大型ウィンドウに表示させた。



●上の“分野名”も、こちらの“時候文”も、自分の思う通りに修正や編集ができます。また、ユーザー独自のオリジナル基本本文書も作って登録しておくことも可能。

と、鋭く聞かれるので、「失礼な！ 返すにきまつてる。」って答えてもいいし、「踏み倒す。」って答えてもいい。あとは、直子が、当たらず障らずのうまい表現でまとめてくれるわけ。

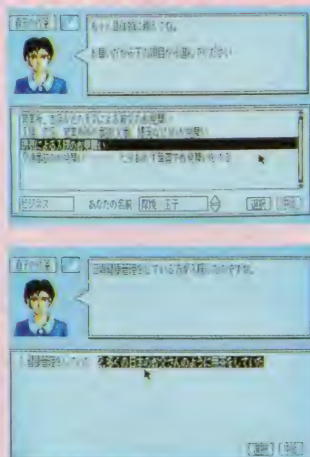
うん、いい女は仕事ができる。文面が画面に現われるまで、数秒待たされるが、文句を言っはいけません。

「ちょっと、待ってね。そんなにあせらないで！」。って怒られます。

旅行会社の営業マンをしちゃってる人などは、“旅行の勧誘”なんていう項目を活用するといいのではないでしょうか。仕事に使うときは、気持ちが伝わるように、直子の作った文章を手書きにした上で、ダイレクトメールにするといいかもね。その分、気持ちが伝わります。営業成績をあげてくださいませー。

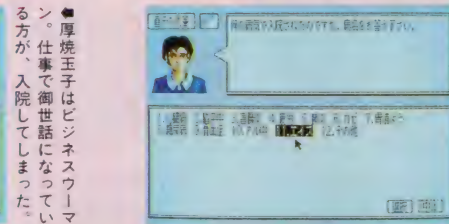
エイズで入院した人へ

お見舞い

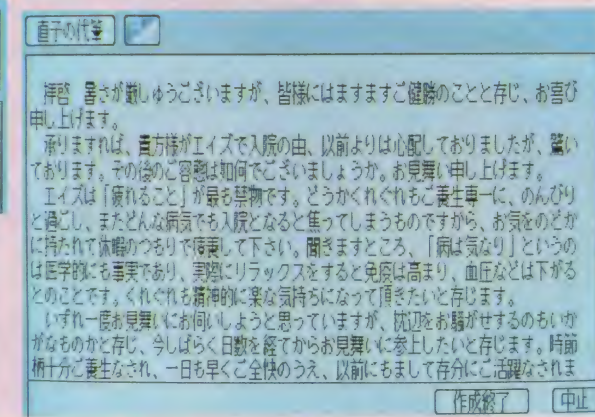


●直子がいくら仕事ができる秘書だとしても、アメリカには連れていけない。

いかげんに打ち込んでいると、ちぐはぐな文面ができるのも当然。一瞬“ふく笑い”をやっているような気になった。



●用意されている病気の例も非常に現代の流れをつかんでいて、赤痢とかチフスはない。



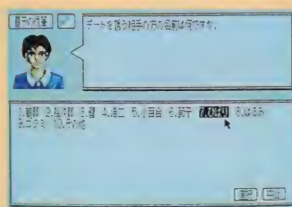
●「見舞いに行く予定はありますかと直子が聞いてきたので、「ない」と答えると、こんな文面ができた。



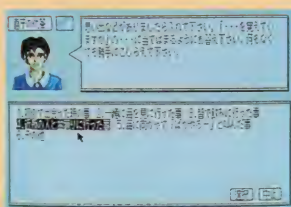
愛は千変万化よ……直子♥

デート擬似体験も可能?

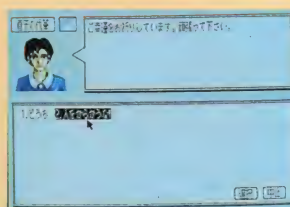
ビジネス編のオフィスラブの項目もなかなかいけるのですが、こちら、個人編の「デートの誘い」。プログラムを作った人を想像しながら、読んでください。



★この、名前のかたより! ゴクミを無理して最後にいれた。男の見栄です。



★貧弱な思いでしかないので、ここは「その他」の項目にそれぞれ書くこと



★この他、「今度のデートは何回目ですか?」とか、直子は好奇心旺盛だ。

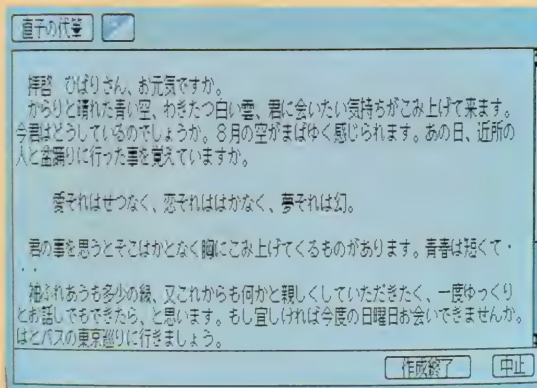
直子は時々カマト

すぐれ者の直子も時々、泣きごとを言ったりすることもあります。例えば「デートの誘いを断わる」という場合、「このような手紙を書かなくてはいけないのは辛いです。直子はとらば一ゆしたいわ」。なんて、つぶやかれてしまう。そんなときは、

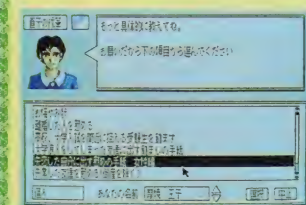
機械のくせに、生意気なことを言うでない、って言うてやらなきゃいけない。そうすると、「断わる理由に、女房がお産したから、なんていうのはどう?」なんて、いきなり大胆になってくれます。いつでもこちらの意志は明確に!

さて、こんな風に、内容がよりプライベートになってくると、直子もガゼンはりきりだします。

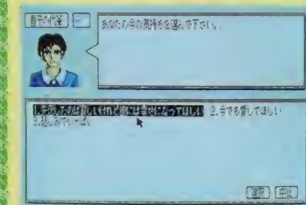
『直子の代筆』のカキョウが訪れるのは、事態が愛におよんでから、と言っても過言ではないわけです。そのパターンも様々に用意されていて、すべてのケースを体験してみるべき!



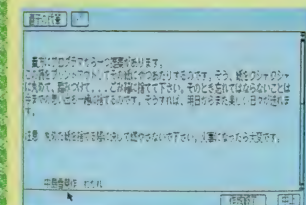
★口にする、浮いてしまうようなセリフでも文面にする、なかなか説得力が……ないかも笑わせるつもりで、冗談半分に渡すのも手かも



★個人編の「慰め」の項目には様々な慰めが……。ナルシストになってみる。



★どれを選んで美しくまとまりそう。自分の世界にはいいこめるって素敵?

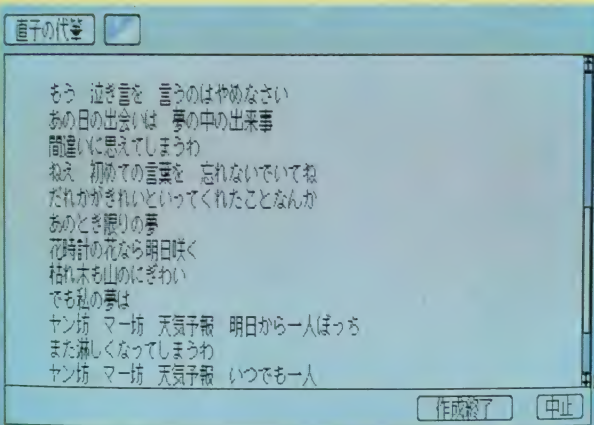


★読めるかな? プログラマーからの提案。中島雪見さんがでてるのだ。

時には自分あての手紙

失恋のときってどうにもこうにも、いたたまれなくなるものです。日記に書くのも暗いし、友達に泣

きつくのも恥ずかしい。そんなとき、無心になってキーボードをたたくと、救われるかもしれない。



★これをからかい半分に友達にやられたりすると、「ぶざけるなあ!」ってことになるけど、画面と人きり向き合っていると、落ち込むのがはからしくなる。

実践! デート編!

最後に。

「いくら、こういう便利な機械がでて、僕は僕なんだから、ラブレターくらい自分で書きますよ。下手は下手なりに、思いがうつじるんだから。」

と、フンガイしているキミに直子の別の活用方法を伝授しておきましょう。

実際に、彼女に思いを打ち明けて、デートの日がきまったとします。しかし、どこで待ち合わせをするのかとか、一体、彼女とどこへ行くのかなど、問題は山ツミなわけです。

そんなとき、直子の示してくれる例は、なかなか具体的。

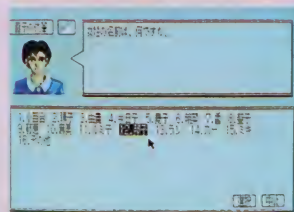
例えば、「あこがれの彼女をデートに誘う」編では、デートの行き先として、

- 赤坂の料亭
- 青山のスナック

妻子ある男性から 部下の女性へ



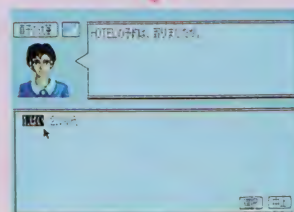
今さらのごとく不倫がテーマ。何と、ビジネス編に入ってます。“その他”の項目を選ぶと、オフィスラブが2種類入っていて、妻子ある男性から部下の女性へのパターンと、女性から、あこがれの上司へのパターンがあります。体験したことのない人も、もし自分がそういう立場になったら……と真剣に取り組みましょう。



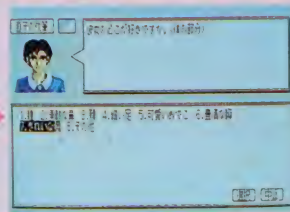
▲「山田邦子のことね」って言うたら「向田邦子かもよ」って言ったアイツ。



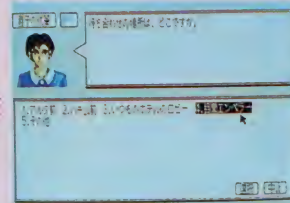
▲いきなり……。



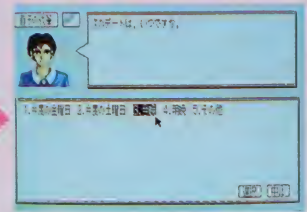
▲「予約って必要な?」、「きっと、そこは待ち合わせだけなんだろ。」



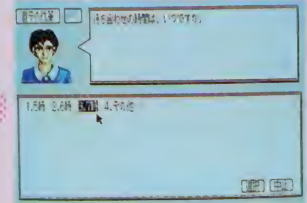
▲ここから、相手を“麻美”さんに変更します。夢は大きい方がいい。



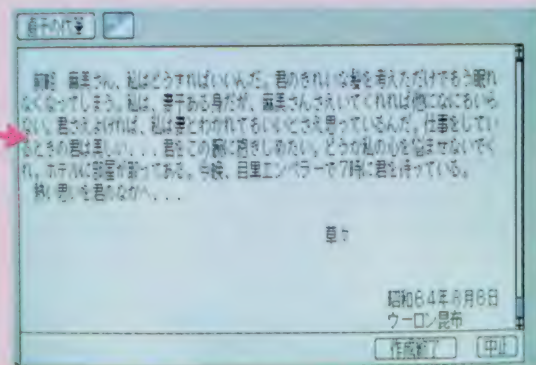
▲そ、そんな……。



▲今晚のデートに誘うため、今ごろ手紙を書いている人もかなりせっかち。



▲じゃあ、何で、そんなトコで待ち合わせるの?



■ラブレターに。かしこ。とか。草々。っていうのは、気がきいてるかも。ウーロン昆布君は、麻美ちゃんを、めでたくデートに成功。

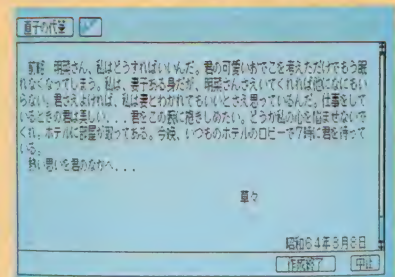
ゼイゼイゼイ

- 六本木のディスコ
 - 映画
 - ドライブ
 - プロ野球観戦
 - 大相撲観戦
 - 盆踊り
 - 花火を見る
 - 上野ヘントントンを見る
 - その他
- という項目を選ぶと、自分の好きなアイデアをワープロで打ち込めるようになっているので、ここに私も、女性としての立場で、誘ってもらいたいデート先を記しておきます。ちなみに、社会人4年目の女ですが、高校生のころの気分も思い出して……。
- 横浜の中華街
 - 月島のもんじゃ焼き

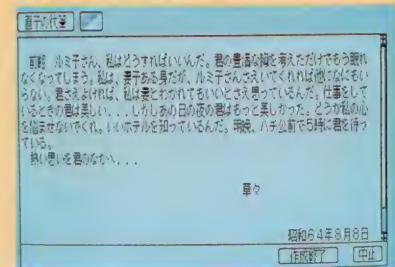
- 新宿のオールナイト映画
 - 夜のファミリーレストランでリアを食べる
 - 神戸の夜景を見に連れてって!
- だんだん、私利私欲ができてしまうので、ここらへんでやめとしましょう。
- あつ、それから、おまけとでもいいましようか、個人編には“詩の創作”も入っていて、
- 青い海
 - 青い空
 - 緑の草原
 - 静かな森
 - 美しい女性
- の5項目の中から好きなテーマを選べます。ただし、自分の性格をしっかりと打ち込まないと、詩はできないので、そこんとこロシク。
- 明かるいか、暗いか、変な性格かを正直に言うこと!

番外編

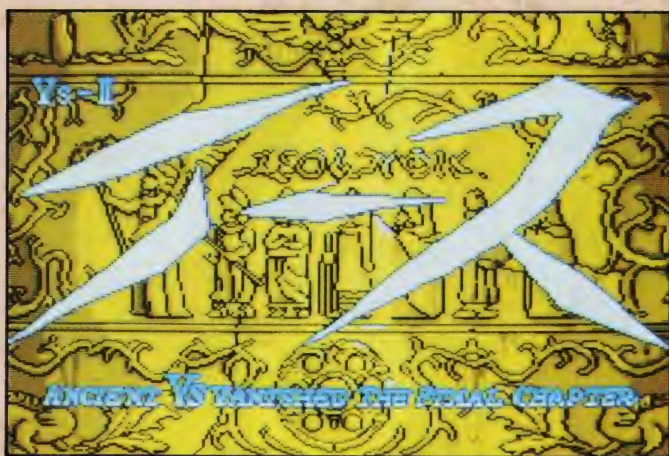
直子の矛盾を公表しようと、筆者はオフィスラブについて鋭く迫ってみた。2人がそういう関係になっていないとき、男がホテルの予約をしていたらどうなるか。また、深い関係の2人が健康的に渋谷のハチ公前で待ち合わせたらどうなるか。調査は失敗に終わった。



▲2人の関係が文面に表われないため、「いつものホテル」という言葉がそれほどおかしくない。



▲これだと、いくらハチ公前で待ち合わせしても、ただ映画を見るだけのデートだとは思えなくなる。



先月号の付録はどうでした？ なかなかよかったでしょ！ で、今月もノリにノッて徹底解析しちゃうのだ。きっと今頃、「あー、こわかんない」と頭を悩ませているキミのお役に立てたらこれ幸いっ！！

■日本ファルコム MSX2 7,800円(2DD)



今月も、紹介とマップでイースIIに迫るっ！！

魔法の説明だ

イースの本を6人の神官に戻したとき、6つの魔法が使えるようになるのだ。前作にはなかったこの要素を詳しく紹介してしまうのだ。

ファイアー



力を司る神官“トバ”の魔法。精神波を集中して焼けつく鋭い炎に変える唯一の攻撃用の魔法だ。ほとんどのモンスターに効きめがあるが、効かないモンスターが2種類ほどいる。

ライト



光を司る神官“ダビー”の魔法。ライトといっても、暗いところを明るくするわけではない。人間の目には見えない数々のものを見るために使うわけ。いやー役立つんですよ、これが。

リターン



大地を司る神官“ハダル”の魔法。一度訪れた町や村なら、どんな場所からでもビューンと戻ることができるのだ。“ウイング”というアイテムと同じ効果を持つこの魔法も役立つぞ。

タイムストップ



時を司る“メサ”の魔法。すべての時間を止めることができる。もちろんモンスターだってストップしちゃう。ただ、マジックポイントをドバツと消費してしまうんだわ。あらら。

テレパシー



知恵を司る神官“ジェンマ”の魔法。これを使うと、“聖なる生物”ルーに変身できるのだ。つまり、アドルがモンスターになってしまうわけ。モンスターとおしゃべりもできるのさ。

シールド



心を司る神官“ファクト”の魔法。人や動物、そしてモンスターなどすべての生き物の心に作用するといわれているが、具体的な効果はよくわからない。“シールド”だから……かな。

武器とアイテムの紹介だぁ〜!

武器

ここに紹介した武器や防具は、ランスの村で手に入るものだ。イースのどこかに、もっと強い武器を売っているところがあるらしい。

ショートソード



小さいながらも、切れ味はよいぞ! 廃墟のモンスターくらいなら、これでエイエイとやっつけられるのだ。そんなことです。(100G)

ロングソード



ショートソードと同じ金属で作られているのだが、長いぶん攻撃力がアップしているのだ。できるだけ早めに装備したいよね。(1,000G)

タルウォール



東方の国からイースに伝わった剣だ。高くたって攻撃力はパワフルそしてファンタスティック!! 早くお金をためて買おうね。(5,000G)

チェインメール



鉄の鎖を組み合わせで作ったヨロイだけに、防御力はあまり高くない。でも、レベルの低いうちはこれで十分だ。とても軽いしね。(200G)

プレストブレイド



ロングソードを装備するようになったら、ぜひ手に入れたい。胸から腰にかけて頑丈な鉄で覆われているぞ。ちょっと高いけどね。(2,500G)

プレートメール



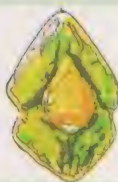
重い! 高い! と書くと全然よくない防具のようなだが、とても丈夫なのだ。ぜひ装備したいけど、高いんだよね、とても。(10,000G)

ウッドシールド



読んで字のごとく、木でできた盾。チェインメールが買えないうちは、これのお世話になるでしょう。ないよりマシってとこだね。(100G)

スモールシールド



鉄で作られているので、ウッドシールドよりはましだけど、できることならもう少し貯金して(?)、ラージシールドを買いたい。(1,000G)

ラージシールド



スモールシールド同様、鉄でできているけど、大きいので防御力も強くなっているのだ。あー、ノドから手が出るほどほしいぞ!! (8,000G)

アイテム

アイテムはジェイドの店で売っているものほか、宝箱でも手に入る。なかには、さりげない地面に落ちていたりするものもあるのだ。

イースの本



前作でアドルが精根こめて(?)集めた古文書。イースの6人の神官たちが、それぞれの子孫に残した。全部そろえると、大きな力が生まれる……。

ウイング



背中につけると空を飛べる、わけではない。リターン魔法と同じ効果のあるアイテムだ。廃坑に行くときは持っていこうね。(100G)

薬草



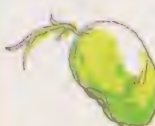
体力を最高値まで回復してくれる、とても重宝するアイテムだ。ひとつしか持てないのがちょっと不便だけどね。でも安いしね。(30G)

生命の薬



この世にたったひとつしかないといわれており、値段も目がポヨンと飛び出るほどだ。でも、一度死んでも生き返れるのだ。(60,000G)

ロダの実



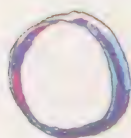
口にすると頭がスッキリ! マジックポイントも一挙に回復しちゃうぞ。地面によく落ちていて、一度に1個しか持てないのだ。うーむ。

精霊の衣



こいつを身につけていれば、ジューツとしていただけでヒットポイントが回復するのだ。ぜひほしいところだが、どこにあるんだろう。おーい。

クレリアの指輪



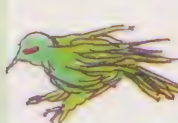
黒い真珠から作り出された指輪だ。黒い真珠は、強力な魔力の源なのだ。これを身につけると、魔力が働くらしいのだ。どんな魔力なの?

やすらぎの指輪



これがあれば冒険がとてもしなる。なんでもマジックポイントの消費量が半分になるんだ。魔法をひんぱんに使うときはアリガタイんだ。

鷹の彫像



鋭い目、それはまるで獲物を狙うがごとし、といったカンジの鷹の彫像。ファイアーの魔法と一緒に使用するといいのだ。で、効果はいかに?

廃坑のマップだよ〜ん!

廃坑は広いだけに、手に入るアイテムも多い。それだけではない! 医者のラウルさんがこのどこかにいるのだ。彼に会ったら、リリアのお母さんから預かった手紙を見せよう。するとリリアの病気の治療に必要なアイテムを教えてくれるんだ。でもそれを手に入れるのは大変だぞ!!



廃坑の中には4つの聖域があり、聖域には5人の神官の像がある。それらにイースの本を返すたびに情報や魔法のアイテムがもらえるぞ。宝箱もドッサリあるんだよ!

A

モンスターも
ウヨウヨさ!これでもまだ
序の口なのさ

続者の声のなかに、「あんまりマップを載せないで!」というのと、「もっと載せろ!」という意見がある。うーん、困った。で、今回の廃坑のマップは、二層構造のうちの一層部分だけを掲載したのだ。マップが載ってうれしい人も、そうでない人も、これを見てイースをプレイしてほしいわけなのである。

氷の面も見せちゃう!



●おいおい、どうやってあそこに行けばいいんだよ! 複雑なんだから。

になったね)がキミを待っているぞ。廃坑はナカナカ複雑な迷路になってたけど、氷の面だって負けちゃーいない! むしろ道の入り組みかたはこのほうが上なんじゃないかな?

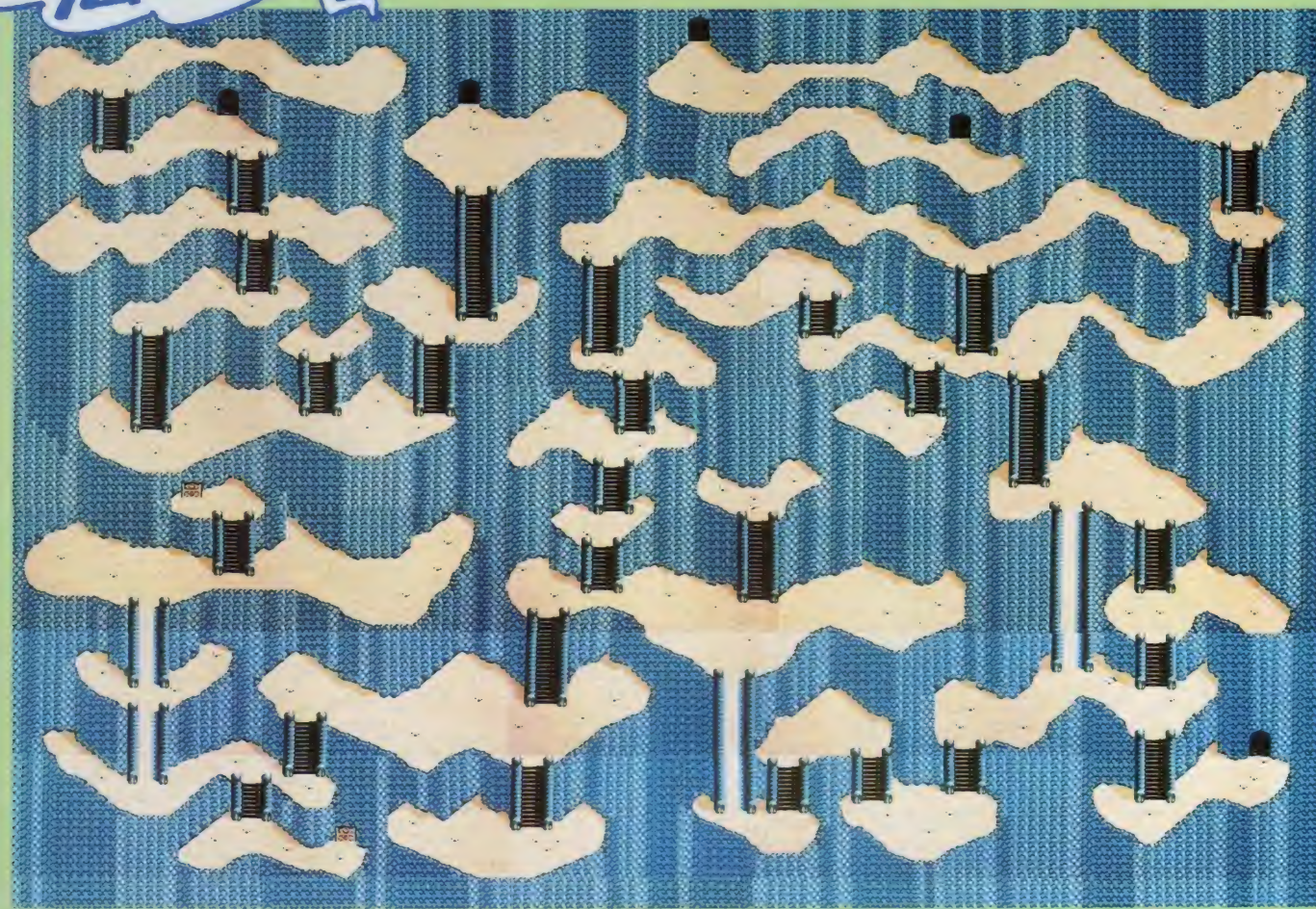
廃坑での死闘を終えたら、次は氷の面(ソウな人は「アイスの面」と呼ぶそうだ。またひとつ、勉強

で、今回は大きく2つに分けられる氷の面の、ひとつめだけを紹介してしまうわけだ。といっても、具体的に「ここにはアレがあったりするんですよ、ダンナ」というような説明がありませんね、また。でもこれには理由がありまして、

ひとつは、プレイヤーにアイテムを発見する楽しさを味わってほしいということ。あまり詳しく載せようと、なんだか大きなお世話みたいだしね。それともひとつは、少なくとも氷の面では詳しい紹介は必要ないんじゃないか、ということです。プレイしている人はわかると思うんですけど、見ためより広くないんです、ここ。

だから、ある程度のマップを載せて、それを参考に歩き回ってほしいのです。わかりましたか?

ところで、ここでの注意点ですが、とある階段の後ろの氷壁に隠し通路や隠し部屋がある。もちろん、そこには重要なアイテムや先へ進むための道があるので、がむしゃらに探しまくってみよう。レベルを上げるのもお忘れなく!



2匹目のデカキャラだ

ジャン、やってきましたよ。第2のデカキャラは強い！もうムチャクチャでんがな。現われたときはアドルとそれほど変わらない大きさなのに、急にデカくなるのだ！そう、コイツはジャンプしているのだ。それもケタはずれのジャンプを！ヒャー！

コイツはジャンプしたとき、小さな分身をドワーッと四方八方にまき散らす。もちろんそれに当たるとダメージを受ける。コイツに



◆どこにデカキャラがいるんだよー！デカキャラさーん、出ておいでー！

ダメージを与えるには、着地している間に、ファイアーの魔法をブチかましちやえばいいわけ。小さいときなら、縦からでも横からでもダメージが与えられる。

で、だ。具体的な必勝法としては2つある。ひとつは、着地しているときにバシバシ攻撃し、ジャンプをしたら、ある程度分身の移動軌道を予想しつつ、画面のスミに退避する。その繰り返しでOK！

そして、もうひとつの必勝法。前述したのは、ちょっと時間がかかるんだけど、次の方法で戦うとちょっと時間が短縮されるのだ。

まず、デカキャラと縦にならび、攻撃する。ジャンプしたら、分身に当たらないように、左右どちらかに移動しつつ、上または下へアドルを動かし、またデカキャラと縦にならぶ。このリピートなのさ。



◆うわあー！ すごいジャンプ力だ。こんなところにいないで、オリンピックに出場すればいいのにね。もったいないね。

◆本当はこんなに小さいのにね。着地点を予測しながら移動して、コイツが着地したところあいを見はからって、ファイアーで攻撃せよ。

お楽しみはこれからだ！

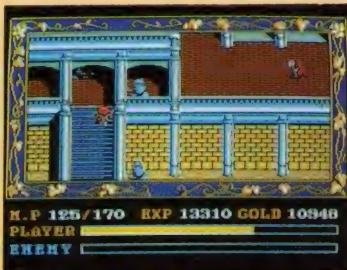
さあ、氷の面のデカキャラを倒したら、さらに奥へと進むのだ。それい！

氷の面の次は、まるで逆の世界、溶岩地帯にたどり着く。ここの地形はそれほど複雑ではないので、とくにマップピングする必要はないんじゃないかな。でも、ちょっとしたトラップがあったり、けっこうトリッキーだったりする。ここではまず、テレパシーの魔法で聖なる生き物、「ルー」に変身してモンスターと話をしよう。ウッハウハな情報が入手できちゃったりするんです。



◆うへー、暑そう。モンスターも強いし。でもここには村があるんだよー。本当なんだから。

お次にひけしはあ（歌舞伎風）、サルモンの神殿。ここでかなりの人が悩むだろう。私もグツトリでしたからね、ここは。神殿自体も広いが、地下には水路もあるし、おまけにその水路だってメチャクチャ広く、迷路のようにグニャグニャしてるのだ。ここが最大のポイントなんじゃないかな？ まさに想像を絶するといっても過言ではない！言い切っちゃうぞお。ただ、広いだけあってアイテムもたくさん！それもみんな重要なんですよ、エンディング



◆だれだよ、こんな建物を設計したヤツはっ！ここではみんな泣くんだろうなあ、きっと。

にたどり着くためにはさあ。そうそう、話は変わるけど、この『イースⅡ』には、ミュージックモードがあるのだ。あの美しい調べが、キミの思いのままに聞けちゃうんですよ。へへ。まあ、その方法は教えないけど、どこかにいるモンスターが教えてくれますよ。これがヒントね！

あとは鐘つき堂だ。ここのグラフィックはファンタスティック！ぜひ自分の目で確かめてくれい！！もう、筆舌に尽くしがたいんだぜー。



◆ついに来ました！ さあー、感動のエンディングへ……といいたいけど、じつはねえ……。

怪獣大戦争

T.D.F.

決死の原子炉防衛作戦

東京湾に怪獣出現。地球防衛軍はただちに全軍出撃せよ！ そんなノリの怪獣退治シミュレーションだ。近未来における防衛軍とマッドサイエンティストの、白熱した原子炉攻防戦を勝利するためのノウハウを徹底解析してしまうぞ。

敵は恐ろしい巨大怪獣だ！
ドクタースルーの野望を叩け、

■DATAWEST
MSX2
6,800円、2DD

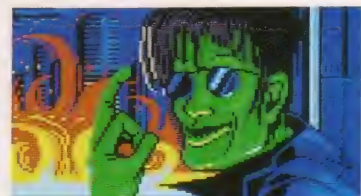


▲巨大怪獣に挑む戦車がかっこいいタイトルデモだ。



させたのち、全世界を自分の物にしようとしている。地球があぶない！

このまま手をこまねて見ているわけにはいかない。君たちしかないのだ、緊急出動！ 戦え、ぼくらの地球防衛組織、"T.D.F."！



▲につっきドクタースルー。ヤツの野望は世界征服だ。悪の天才科学者はそうこなくちゃね。

T.D.F.とは？

TERRESTRIAL DEFENSE FORCES、つまり、地球防衛組織のこと。ウルトラ警備隊や科学特捜隊、そして、あのTACやMATのように、私たちの地球に緊急事態が発生したとき、すばやく出動し、その事件を処理する命しらずの精鋭たちの部隊のことだ。

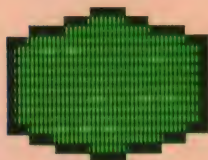
しかしついにその緊急事態がおこっ

てしまう。われわれの地球に音をたて、襲いかかってきたのだ！

199X年。悪魔の天才科学者ドクタースルーは、自分の持つバイオテクノロジーを結集させ、核エネルギーを吸収して成長、増殖を図る恐るべき超生物兵器を創造したのだ。まさにモンスターといえる巨大怪獣。ドクタースルーはそれを使い、各国の心臓部、核分裂型原子炉を壊滅させ都市の機能をマヒ

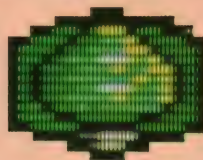
まずは戦場を知るべし！

これはT.D.F.に限らず、シミュレーションゲームにおいての基本は、まず自分が戦う場所を熟知することなのだ。



緑が美しい平地

この土地は各地上兵器の移動力をほとんど消費せずに行動できる。だが防御力はゼロだぞ。



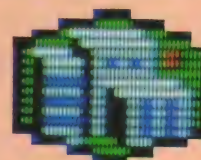
木の生い茂る森

近未来にも自然はちゃんと存在する。ここは移動力をかなり消費させられるが、防御力が大。



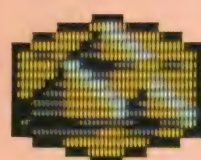
車両用の道路

移動しやすく兵器の移動力を最大限に活用できる。その半面、平地と同じく防御力は無しだ。



高層ビルの街

人々がここで働き、生活している。移動力はほとんどいらない。防御力は平地よりはる。



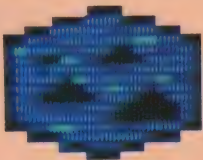
ガレキの荒地

自然が生んだ荒地。土砂や岩で移動が困難なうえ、防御力もまったくない。ここは避ける。



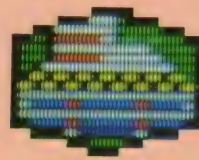
高くて険しい山

イエローシール以外の地上兵器は通行不可。防御力も高く、怪獣もここを通れるから危険だ。



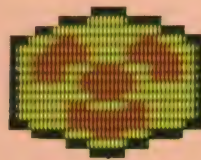
広くて大きい海

怪獣の原産地。ここで怪獣が増殖する。早期発見が望ましい。駆逐艦と空中兵器以外は通れない。



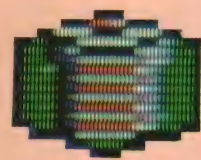
核燃料の貯蔵庫

原子炉から核を抜いたらここへ運び込もう。怪獣の被害を最小限に食い止めることが先決だ。



原子力発電所！

怪獣はここを狙って攻撃してくる。破壊されれば核汚染が広がるので早急に処置しよう。



兵器を送る基地

最初にユニットを配置する場所、怪獣はここを狙ってくる。海に面した基地は要注意！

ユニットの戦力を知るべし

両軍の戦力を熟知し、もっとも効率のよい戦いをする
ことが勝利へのカギ。互いの戦力を確認しよう！

91式甲型



いわゆる戦車だ。
地上兵器の中では
移動力、防御力が
とくに高いのが特徴なのだが攻撃力が
ないので、質より量でかかろう。

MF366MKⅡラング



通称ラング自走
砲と呼ばれている。
91式より移動力が
劣るのだが、そのぶん攻撃力が高い。
が、防御力はいまいち。

SSM-09エスカルゴ



これは対地ミサ
イルランチャー。
地上の敵には高い
攻撃力を発揮するが、空の敵には効果
がない場合がある。うまく使え！

SAM-88アナコンダ



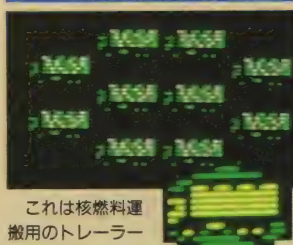
エスカルゴと同
等の性能を持つ。
こちらは対空車両
なので地上や海中の敵には効果がない。
移動力、防御力も低いから注意。

ボイラーメーカー隊



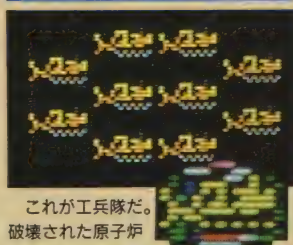
エネルギーや弾
薬の切れた兵器に
補給をする部隊だ。
ただF-29と駆逐艦は基地以外で補給は
受けられないので注意せよ。

フロイラー隊



これは核燃料運
搬用のトレーラー
だが、工兵隊の運
搬も可能だ。地形により、大幅に行動
を制限される。工兵隊は活用しよう。

イエローシール隊



これが工兵隊だ。
破壊された原子炉
を密閉する特殊部
隊だぞ。移動力が小さいのでトレーラ
ーに乗り込み目的地へ運んでもらおう。

F29スーパーホーク



この戦闘機は全
ユニットの中で一
番機動力があり、
対核汚染用クリーン爆弾を装備できる。
弾薬の補給に時間がかかる。

駆逐艦白雲Ⅰ型



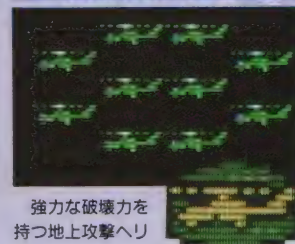
地上ミサイルに対空砲を装備し、ブイソナーで海中探索も
できる。攻撃力、防御力はいまいちなのが残念！

SH-99対潜ヘリ



通称フライング
シーカー。攻撃力
は攻撃ヘリより劣
るものの、対潜用ブイソナーで海中の
敵を索敵できる能力がある。

AH103バウンド



強力な破壊力
を持つ地上攻撃ヘリ
だ。第一段階の怪
獣などは一撃で倒す。数がへったらま
めに補給をし、全滅はさける！

VS

グランジェラス



誕生したばかりの第一段階ではまだ弱
い！ 海中及び地上を移動、攻撃します。
こいつは攻撃ヘリで一撃！ なのだ。

マジエラス



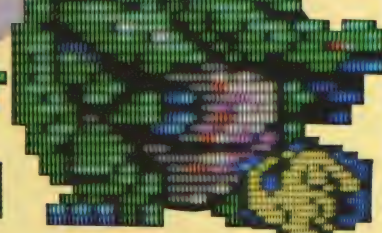
第一段階より強力になった怪物。海中、
地上での移動力が高くなっている。ちょ
っとてこずるやっかいな敵だ。

アンジェラス



第三段階では怪物は変身し、なんと翼
がはえてしまう！ 移動は陸海空すべて
に及ぶぞ。対空兵器で応戦するべし。

ニグラス



でた！ 第四段階では翼が取れて海中
に隠れるようになる。しかも第一段階の
怪物を生むようになり、パワーも爆裂！

T.D.F. 実戦講座 初級編!

LESSON 1

ユニット、配置!



★グランジェラスが原子炉を狙う! 最前戦はこのような強力な兵器で固めよう。これだけあれば、この発電所は安心だ。



★急いで守るべき発電所がないときは、補給車をいっしょに配置するのを忘れないように! 燃料、弾薬切れはツライぞ。

このゲームを始めて、まず最初にしなければならないこと……それがこのユニット配置だ。“怪獣出現! T.D.F.はただちに出勤せよ!” のメッセージとともに出撃するユニットを各基地に配置する。そこで注意しなければならないのが、どのユニットをどこに配置するか、ということだ。

基本的に怪獣や発電所の近くの基地には即戦力の戦闘ヘリ、対地戦車などをかためて、戦場から若干はなれた地形の場所には移動力のある戦闘機を配置しよう。そして補給車も1台はいっしょに配置する。忘れないようにね。

LESSON 2

SUPPLY、補給!

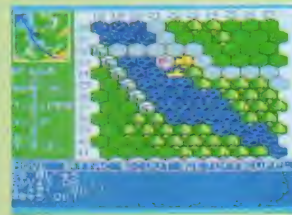
基地に配置が終わったら、次は各兵器の弾薬や燃料の補給だ。配置がすんですぐに移動や攻撃をしたがる人がいるが、それは大変危険なことなのだ。どんなに燃料や弾薬を積んでいようと、ありすぎてこまるものではないので、何をするにもまず、補給を忘れないように!



★戦闘機は装備するミサイルを選択できる。まだ原子炉が汚染されてなければ、迷わず通常ミサイルを選ぼう。

怪獣に破壊されて数が減っている部隊は、基地で補給を受けることに最大で2機の追加をもらえる。これを利用し、怪獣にやられて破滅寸前の部隊は、早急に補給を受けよう。

また、海上で燃料切れのヘリは駆逐艦でしか補給できないので、燃料の残量には注意しよう。



★怪獣に叩きのめされて、数の減った部隊は一時、基地に避難して残機を補充しよう。全滅はぜったいに避けろ!

LESSON 3

MOVE、移動する!

ユニットの配置と補給が済んだら次は各部隊の移動だ。

移動は2種類あって、通常移動と、索敵移動がある。通常移動はどのユニットでも燃料のあるかぎり、その移動範囲内を自由に動き回れる。もちろん地形によって行動を大幅に制限されるユニットがあるので移動に失敗したな、と思ったらESCを押して移動のやり直しをしよう。

移動するときのコツとして、まず、怪獣をどういう順序で攻撃するか、を考える。つまりいきなり弱いユニットで攻撃をしかけても被害が大きいためなので、その怪獣に強いユニットで

攻撃し、弱ったところで弱いユニットでとどめをさす、というパターンが一番望ましい。やみくもに攻撃をかけても自軍の被害がひろがるだけだ。考えて移動するべし。またそのユニットの燃料の残りも気にしてほしい。戦闘機が海上で

燃料切れになれば、もうどうしようもない。ヘリのユニットなら駆逐艦で救助可能だが、そのぶん怪獣探索が遅れてしまう。くれぐれも移動する前にチェックするべし。

そして補給車の移動は一番兵器にめんした場所に移動させることも重要なテクだ。

まあ通常移動においての注意はそれくらい。次は索敵移動だ。

索敵移動というのは駆逐艦とフライングシーカーのみ可能な、海中を探索しつつ移動する行動だ。怪獣も最終段階になると海中に隠れながらどんどん増殖してくる。その前に見つけて叩け。それから索敵移動はESCがきかないのでやり直しは出来ないから要注意。索敵を決めたら目的地を決めて、慎重に行動しよう。



★怪獣は弱っている、今がチャンスだ。こうなったらいちいちばちか勝負だ!



★これが索敵移動だ。駆逐艦と対潜ヘリはこうやって怪獣を探索する。

LESSON

ATTACK、攻撃する!

さあ、補給もすんだし、移動も終わった。そう、あとは攻撃あるのみ! というわけで、正しい攻撃方法を教えてしまうぞ。

まず攻撃順序は移動の所でも書いたよね、まずその怪獣に対して強いユニットから攻撃をする。つまり地上怪獣グランジェラスやマジェラスだったら戦闘ヘリや対地ミサイルランチャーで攻撃を加え、空中怪獣アンジ

ェラスだったら、対空ミサイルランチャーや戦闘機で攻撃を加える……という具合だ。そうすれば味



◆対地ミサイル命中。こいつが一番強力な兵器だ。さすがの怪獣もたじたじだね。

方の被害は最小限に抑えられるぞ。やってみてね。

戦闘をする前にF9で怪獣の生命力も確認しよう。まだ元気な怪獣に数の減った戦闘機では勝ち目はないのだ。確認をおこたるな!



最後に大事なことを書こう。最後の怪獣、ニグラスはたいがい海中に隠れている。つまり陸上兵器を活用できないのだ。後は空中兵器が全滅しないように根気の勝負だ。まけるな!

作戦は大成功

◆勝利の瞬間。怪獣を一匹倒すごとに表示される。最後の一匹までゆだんしちゃだめだ。

LESSON

その他、大事なこと……

以上の繰り返しでゲームは進行していく。初心者は番号の小さいマップから攻略していこう。マップは数が大きくなるほど海が大きく、複雑になってくるぞ。

それから原子炉を怪獣に破壊された場合、その場所を中心に核汚染がどんどん広がるので一番近い基地にトレーラーとイエローシールを配置し、そこへ急行して原子炉を密閉しよう。そのさい、核汚染地帯は地上兵器では通行不可なので、もし道が閉ざされて原子炉までたどり着けない場合、戦闘機のクリーンボムを散布して道を作るべし。でもたとえ空中兵器でも核汚染地帯にユニットを置くと、次のターンには放射能で全滅してしまうから要注意だ。



◆無念、原子炉は全滅。でも『ドジ』はないじゃない、がんばったのに。

次に増援について。ユニットが怪獣にやられて全滅した場合、7ターン（つまり7回自分の順番が回ってくる）たてば、増援部隊が到着する。この部隊は通常の半分の数しかいないので、各基地で、いっぱいまで増やすこと。

各兵器は怪獣を倒すごとに経験値があがるので、これをうまく利用しよう。弱い駆逐艦などは、死にそうなグランジェラスを倒して、経験を積ませて強くするのだ!

◆T.D.F.の基地が大破! こうなると補給も配置も出来なくなるのだ。

◆やった! ついに怪獣を一匹残らず倒したぞ。やはり頭脳の勝利だな。



やったぜ! 勝ったぞ!

ま
・
と
・
め

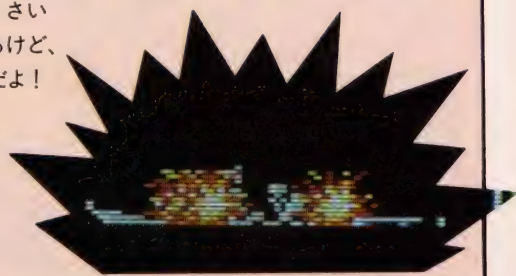
このT.D.F.はボードゲームでできなかった処理をみごとパソコンでやってのけている。ボードゲームファンは一度遊んでみてほしい。

マニュアルが難しいとか、操作がめんどくさいとか、初心者にはとつきにくい感じもあるけど、はまる人は徹夜ではまるゲームまちがいなしだよ!



◆ミサイル発射! どうです、この雄姿。たのしいかぎりでございますな。いったれいったれ!

ドツカーン!!



◆な、なさない、一番弱い怪獣に沈められてしまった。やはりムリは禁物といえましょう。



■コンパイル MSX2 980円(2DD)

ディスクステーション

DISC STATION

あれっ、ヒトケタ値段を間違えたのかな？ なーんて思ってしまうような超低価格。わずか980円で刊行された、ゲームあり読み物ありの新雑誌ディスクステーションの中身を、ドーンと公開しちゃおうぞ。

磁気式メディア刊行物の正しい読み方大公開

コンビニエンスショップを中心に、最近売れに売れてるのがビデオマガジン。980円や1,980円といったお手頃価格と、女の子あり、レースありの日替わりメニュー的な内容が受けてるみたいだ。テレビの面白いエッセンスだけをギュッとしぼりだして、1本のビデオにしちゃったわけだから、ブームになるのも当然かな。

そんなノリをMSXの世界にも取り込んでしまったのがディスクステーション。新作ゲームのテストプレイあり、アニメチックなイラストありと、みんなの気になるものばかりが詰まっているよ。話題のゲームをまずディスクステーションでプレイして、それからお店にソフトを買いにいく、なんて人までくるんじゃないかな。



●ボールの中にサメがいるみたいけど……

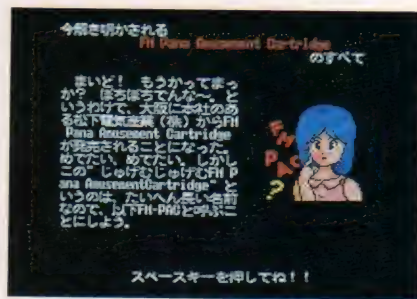
BGAだとか……

こーゆーのを読者サービスといふのかな。Back Ground Artと名前がついてるけど、早い話がピンナップ。かわいい女の子が、水着姿でニッコリ微笑んでるよ。でも、ランダーくんやテーブルの上のディスクがコンパイルらしいな。

FMPACも徹底解析(!?)

松下電器から発売された、FMパナミュージメントカートリッジ。もうみんな知ってるよね。こいつをMSXにセットすると、ゲームの効果音がドギューンドギューンとド派手になる魔法の箱だ(といっても、FMPAC対応のゲームに限るけど)。その魔法の箱を、徹底解析しちゃったのがこのコーナー。わかりにくいFM音源やS-RAMのことが、や

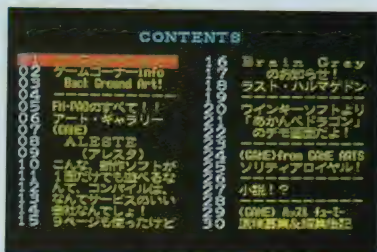
さしく解説されてるよ。そうそう、このディスクステーションもFMPAC対応なんだぜ。



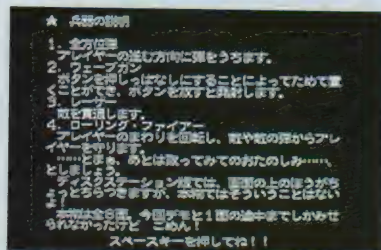
●『じゅげむじゅげむのFMPAC』がおかしいね。

まずは目次を開きましょ

ディスクステーションの起動方法は、マシンにセットして電源を入れるだけ。タイトル画面が表示されたらスペースキーを押すと、表示されるのがコンテンツ(つまり目次)だ。さーて、どの記事から読もうかな。

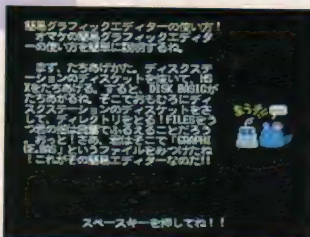


マニュアルも載ってるよ



2ページ目をめくると、テストプレイできるゲームの説明が出てくる。なんと後で紹介するアレスタなんか、特殊弾の説明まで載ってるもんね。どっかの雑誌の『徹底解析』のページみたいだね。

お絵描きコンテストに応募しよう



●このマウスの色はNEOS製かな？

ここは、いわゆるイラストコーナー。それも当然、MSXで描いたイラストってことになるね。なんとディスクステーションには、オマケで簡易グラフィックエディタが付属してるので、これで絵を描いて応募すれば、次の号にキミのイラストが載るかもしれないよ。

アレスタがプレイできるぞ!



◆ ほぼほぼ、本物と同じでしょ。もちろんFMPAC対応だ。



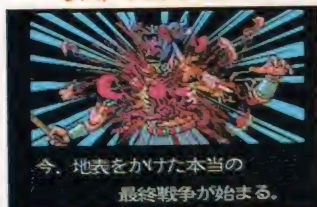
コンパイルが自信を持って発売した、超高速スクロールシューティングのアレスタ。そのオープニングデモと1面の途中までが、そっくりそのまま入っているぞ。途中までとはいっても、アレスタのマップは異様に長いので、普通のゲームの1面分くらいは十分楽しめるはずだ。反射神経がイマイチなんて人だと、これだけでアレスタを堪能しちゃったりしてね。

ゲームの予告もバッチリだね

ファンには気になるゲームの新情報も、ディスクステーションはしっかりとフォローしている。今回掲載されたのは、9月に発売が予定されているブレイン・グレイの『ラスト・ハルマゲドン』と、

ウインキーソフトの『あかんペドラゴン』。雑誌と違って、モニター画面にグラフィックが映し出されるのが強みだな。これで毎号5~6本のソフトが載るようになったら、いっぱしの情報誌じゃん!

ラスト・ハルマゲドン



今、地表をかけた本当の最終戦争が始まる。

あかんペドラゴン



噂のソリテアロイヤルだ〜

上海にハマった人なら、間違いなく病みつきになってしまうのが、ゲームアーツから発売中のソリテアロイヤル。合計11種類のカードゲームの中から、編集部でもファンの多いクロンダイクがプレイで

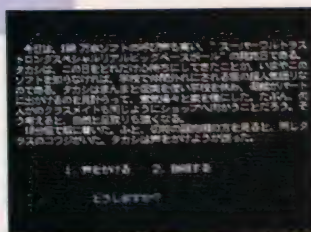
きるようになっていっているぞ。ちなみにデッキ(カードの図柄)は可愛い子猫ちゃんシリーズ。これ以外のカードでプレイしたい人は、お店にいったりソリテアロイヤルを買ってきてね。もっともクロンダイクを一度プレイすれば、他のゲームもやりたくなくて、すぐにお店に買いにいっちゃうかな。



◆ うまくカードを4つの山に積み上げると、パニーガールのお姉さんが出てくるよ。ついでにゲームの宣伝したりして。



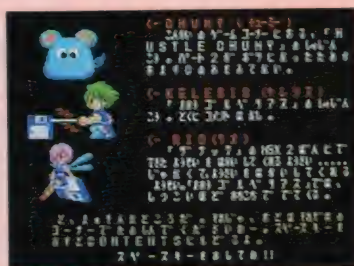
おっ、アドベンチャーかな?



◆ キーボードで1か2の数字を入れてね。

小説のページを開くと“涙の売れ線ソフト”なんてタイトルが。どれどれとページをめくっていくと、これがアドベンチャーゲームブックみたいになってるんだ。内容は、「とある少年が超人気のゲームソフトを手にいれるまでの愛と感動の物語」なのだ。

カンロムなしでも



OK だよ〜ん

ディスクステーションは、漢字ROMの有無を自動判別してくれる。で、もし漢字ROMがなかった場合は、左の写真のようなカナ文字が表示されるという具合。でも次の号からは、ディスクの中に漢字フォントを用意するなんて噂もあるみたいだよ。

オマケ

だって盛りだくさん

目次の中には入ってないけど、Disk-BASICからプログラムをロードすることで、オマケのゲームができるようになる。そのひとつ目が『マウスゲームズ』。クレー射撃、もぐらたたき、ブロックずしの3つのゲームが楽しめるのだ。ただこれらはマウス専用ソフトなので、ジョイス

ティックは使えないよ。

ふたつ目が『昔懐かし『ムーンランディング』。うまく逆噴射しながら、宇宙船を基地に着陸させるというもの。ルールが単純なだけに、けっこう熱くなれそうなソフトだ。

マウスゲームズ

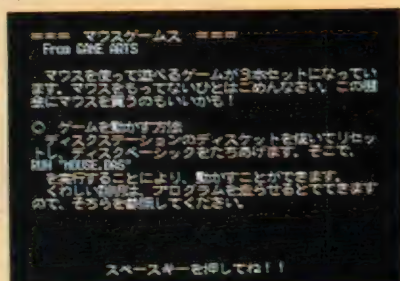


◆ マウスを持っていない人ゴメンナサイ! 3つとも面白いソフトなんだよー。

ムーンランディング



◆ 無事に着陸すると基地から人が出てきて、宇宙船に乗り込むのだ。





夏だ。夏だ。夏だ！
暑いからといってお中
元にもらったカルピス飲みながら
テレビの高校野球を観戦している場合じゃ
ないぞ。朝は6時に起きて軽くラジオ体操を
済ませたあと、技あり一本だ。日本の夏だなあ。

技あり一本

いっばーん!

ファミリーボクシング

最強の裏コマンドを発見!!

POWERを上げるのが
けっこうたいへんな『ファミボク』
に、ぬあんとPOWER255!! という
技があった!

パスワードをいじくりまわして
POWERを無理やり上げるとい
うのがあったが、255! とい
ったら、けた違いでずっ、ダンナ。

で、そのパワフルかつヘヴィー
な方法かというと、[SPACE]、[O]、
[かな]、[M]、[N]、[STOP]、を同時
に押す!! かなりタイミングが難
しいので、何度もやってみてくれ。
すると、表示されるPOWERは55な
んだけど、実は255。パンチ力、ス
タミナ、スピードに好きなだけの

POWERをふり分けよう。すると、
“ガッツ石松もまっ青”な最強ボク
サーのでき上がりだ。

このボクサーで世界ランキング
1位の“イワン・ストログノフ”と
対戦したところ、パンチ2発でKO
ですぜっ!! ために、Mr.チンさん
とも戦ったら、1発で“必殺場外
パンチ!!” 田中パンチさんもビ
ックリ。これじゃまるでイジメだ
わ。でも、ホントにスゲえ!!

富山県 五十嵐淳一

NAME: ICHIZAKU
FESSURE: 2222222222222222
FESSURE: 2222222222222222
POWER: 55

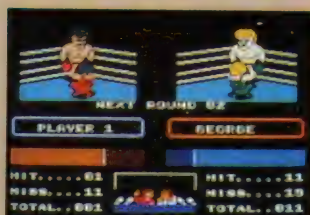
MATCH	255
WIN	255
K.O.	255
LOSING	000
POWER	55

見て見て!! ボク
サーになってよかった



ジョイスティックをグリグリ すれば、体力が回復するのだ!

このゲームは、ホント
に“休む”ことのできないゲームな
のだ。インターバルやダウンした
ときなんかも、体力を回復せねば
ならないんで、スペースキー(また
はジョイスティックのトリガー)を
死ぬほど連打しなければならない。
が、もっと効率のいい方法が
あるんですよ。キーを連打しなが
らカーソルキー(またはジョイス
ティック)をグリグリと円を描く
ようにまわすと、なんと、ググン
ッと回復が早いんですよ。これを
知ると知らないじゃ、ユンケル
黄帝液を知ると知らないってのと
同じくらい(どれくらい同じかは
只今解析中)体力回復にデケー差



▲ホレ、こゝ時にジョイスティックをく
りぐりつとまわすと、みるみる体力回復!!

がつくんですあ。

こゝれで少しは、試合が有利に
なったでしょ。でも、最終的には
自分のテクニックなんだよね。

けど、ヒア、スゲえ技があっ
たもんだ。これで奥さんも大喜び
モンでゲスよ。

愛知県 阿部康裕

ファミくらパロディック

ニャンクルに左右バリア!

有効!

ぼくは、あのと
もユニークなシ
ューティングゲーム

に書いてあったニャンクルのウラ
技は、たぶんこの技のことだと思
います。

神奈川県 鈴木大輔

の『ファミくらパロディック』で、
ついにウラ技を見つけることがで
きたので報告します。説明書には、
モジュールは2個までしか装備で
きない、と書いてありますが、と
ころがどっこいホイサッサ。なん
と、家族のなかでニャンクルだけ
は、モジュールを4個買うとシー
ルドになってくれるのだ!!

この技を使えば、グリーンと楽に
プレイすることができます。広告

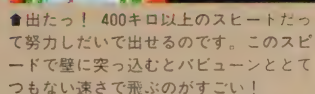
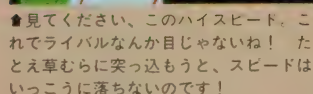


▲左右にバリアを装備したニャンクル。
これなら、少々敵にはやられないぞ!!

夜泊

そして、ここが大事です、ギア

は真ん中のヤツを選ぶこと！ ゲームスタートしてから1速、2速、3速へ上げていきます。そしてスピードが240キロくらいになったら2速へ戻してください。するとなんと！ いきなりダッシュで327キロのスピードになるじゃないですか！ おまけにコースアウトして草むらに入ったってまったくスピードが落ちません。いやいやー大発見！



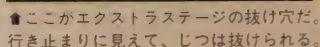
じつはそれだけじゃないのです。そのままの状態、左右のガードレールなどにクラッシュしないよう、軽くぶつかってみてください。なんと、400キロ以上のスピードでスピンするのです。こりやっ

てみてソンはないですよ！ この技を使えばエンデュランスでは、ほぼ無敗の帝王！ 500キロ近くスピードだしたときにクラッシュすると、ぶっ飛んでしまいます。

横浜市 北沢秀範

有效!

『パロディウス』は本当におもしろいゲームですね。ところで、ボクはエクストラステージの中に、抜け穴があるのを発見したので、報告します。エクストラステージの2番目には、“今年もコナミをよろしく”と書かれている、ということはみんな知ってると思いますが、なんと、“コナミ”の“コ”の字のところに抜け穴があったんです。ここを通るようにすれば、けっこうたくさんの得点カプセルを取る



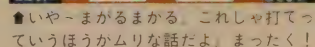
ことができるので、とっても役に立つと思います。

北海道 中川正之

有效!

編集部のみなさん、私も見つけました。テレネットのプロ野球ファンの大技です！

まずCDチームを選びます。そして先発投手に“こまつ”を選び1回の裏になったら[F5]、[F1]、[F5]の順番に押します。するとカーブやシュートがグイングインととても曲がるようになります。曲がりすぎてなれないうちはデッドボールを連発してしまうので、その点に注意してください。



これだけよく曲がる投手はほかにいないので、思いっきり多用しましょう。これで負け知らずだ！

山口県 井町秀作

教育的指導（－1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者を目指してほしい。

३०

MSXゲーム指南 技あり一本 95

私は今でも、このゲームを愛しています

RETRO-MSX

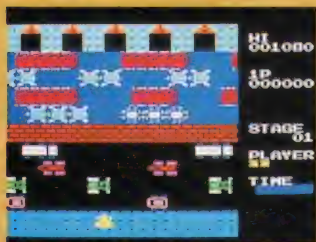
ちょっとひなびた温泉地あたりに行って、ちょいとゲームセンターなぞのぞいてみると、数年前のマシンとか、置いてあったりして。遊んでみると、おもしろかったりして……。押し入れのスミッコのカートリッジに、新たないぶきを吹き込む、RETRO-MSXのコーナーである。



フロッガー

1983 コナミ (MSX1)

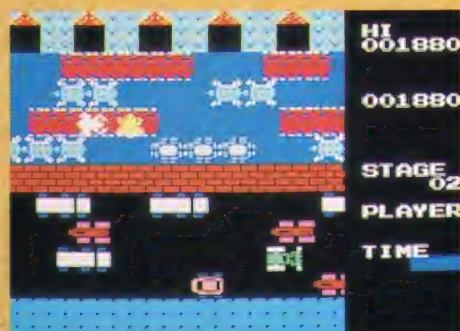
私の友達は、カエルにジョージという名前をつけて、非常にかわい



車をはよけて、丸太に乗って、カメさんにも乗って、お家へ帰るの。ヒョン!

がっている。そんな人に、強引にでも勧めたくなってしまうのが、アメリカでも町の人気者になったこの「フロッガー」だ。マッキントッシュに移植されたときには、チャートの上位にランクしてしまったもんね。アメリカ人って、みんなカエルを飼ってるのかと思ってしまったが、人気の原因は違うところにあった。それは、このゲームの「単純さ」だったのだ!!

カエルは家に帰りがっている。それには、まずレーシングカーやコンボイトラックにひかれずに、道路を渡らなければならない。そして川を渡ればもう家に着いちゃうんだけど、なんとこのカエル、泳げないでやんの。だから流れている木やカメを渡り歩かなくてはならないのだ。なぜかサイレンと共に登場する奥さんがカエルをつかまえて、一緒に帰宅すれば、得点もアップ!



★ステージをクリアしていくほどに、敵の動きが速くなる。

ゲームが進むにつれて、障害物もいやらしくなる。車はビュンビュン速くなるし、川にはワニまで出現! ゴールが近すぎるだけに、死んじゃう姿は、ああ無情……。

魔城伝説

1986 コナミ (MSX1)



★上空のヘリから見えています、というように画面を、たしかどこかしら、カワイイゲーム、と思えてしまう……

あー、もう1本コナミだわー。いいソフトがたんまりとたまっているから、自然とそうなるのだ。

この『魔城伝説』は、売れましたね。当時のソフトのチャートで、確か連続7ヵ月、ずーっとベスト10に入っていました。すごく個性的っていうゲームではない。が、なんかこう、知らないあいだについていってしまう。ケツコウ今でもそう。グラフィックがかわいからかなあ? サウンド・エフェクトが凝ってるからかしらん? パソコンのゲームは総合芸術。全体の微妙なバランスで、成立している。この魔城伝説は、そのバランスの上に、じょうずに立っちゃった! というソフトなのだ。う



★これがタイトル。黒地に赤文字。シンプルだな。メモリの節約か? 失礼。

んうん。

ゆっくりと縦スクロールする地面。ちょこまか出てくる敵キャラを、レッツシューティング。プワプワと浮遊してくるアイテムでパワーアップしながら、ステージ最後の部分に出現するボスキャラを倒す。ストーリーは単純なんだけどね。でも、ほんとにおもしろいよ。

倉庫番

1984 アスキー (MSX1)

一時期、猫もしゃくしも、犬もスプーンも、トラも割りばしも、みんなこれと遊んでいたものだ。編集部谁也が、この『倉庫番』で。

倉庫の中の荷物は押して運ぶことしかできない。で、倉庫中にちらばる荷物を、所定の位置まで移

動させる。と、ゲームの内容はそれだけ。パズルゲームって、基本システムが簡単なほど、ハマルようだ。そのよーだ。

日本におけるパズルマニア人口は、一体どれくらいなのだろうか。専門誌も何誌か出ているよね。み



★タイトル画面なんだけど、なんかすこしさびしい気が……。ドアウトしていった

ドルアーガの塔

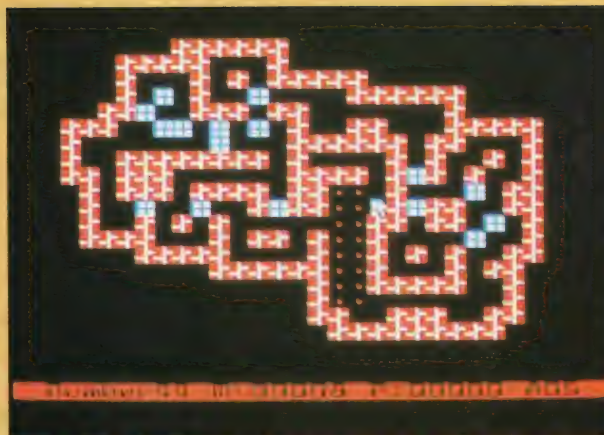
1986 ナムコ (MSX1)

やっぱり、ゲームセンターとか行きますか？ 行きますかあ。そうですね。あんまり夜遅くまで遊んでちゃあいけないけれど、ルールを守って遊ぶ分には、そんなに悪いことではないと思います。ルールを守って遊ぶという条件の上では、ね。

ゲームセンターのゲームって、色もきれいだし、音もいい。だから楽しい。でも、時間が長時間か

かるゲームは遊びにくい。じゃあ人々はどうか考えるかというと、家でパソコンなりゲーム機で、腰をすえてプレイする、ということになるわけ。ゲーム好きの人ならね。そこで複合的に考えてみる。

自分の家をゲームセンターにしてしまえば、毎日タダでゲームできるんじゃない！ ちがうってば、その逆だわ。家のパソコンなどでゲームセンターのゲームができな



ナニコレ〜、脳みそウニになっちゃうわ。しかし、いずれできると信じて、挑戦するわけ。パズルだから

しょう。はっきりいって、今、パズルゲームはハヤらない。大上段に振りかぶっても売れないでしょう。でもお、こういうのって、いつかは日の目を見るソフトなんだよね。後生大事に持っていれば。

簡単なもので数分、むずかしいのは何日か、かかったような気がする。私は現在28歳の好青年なのでありますが、MSXとこの倉庫

番は桐のタンスの奥に丁寧にしまひ込んで、来たるべき老人生活に突入したときに、いそいそと取り出して、プリプリと遊んで余生を暮らそうと考えている次第です。ん？ そのときにやあ、もう家庭用電源は200ボルトになってるから作動しないって？ じゃあ、トランスを付けたいいじゃんよう。世の中なんとかなるもんよ。

いかしらー！ それも、じっくりと遊び込めるタイプのものが、で、『ドルアーガの塔』のご紹介、と。長い前置き。

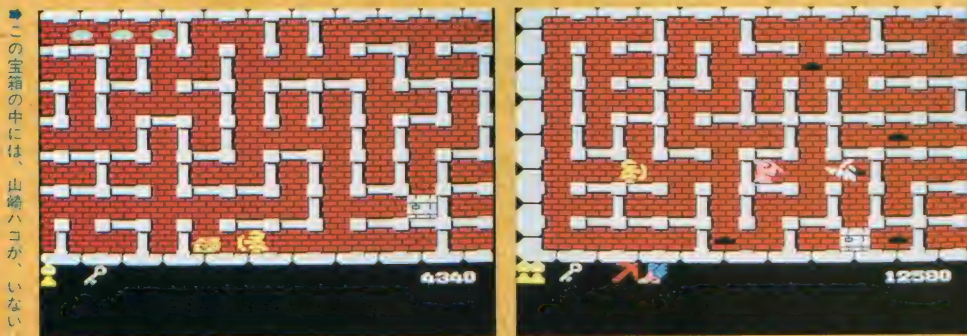
空に向かってそびえる50階建ての塔に幽閉されているカイ（ギャル）を助けるために、自分の危険も顧みずにトットコトットコ、塔の中を冒険するギル・ガメッシュ。スライムとかドルイドとかゴーストとかソーサラーとか各種ナイトとか、闘いながら、アイテムを揃



★はまち取る、ん、おやあ、さき取る。ああ、タイトルたね

えていく。そして塔の上まで上ばりつめ、カイを助けてハッピーエンド。そんなストーリー。剣を突き出し魔物を刺して、盾で邪悪な呪文を防御する。アクションロールプレイングゲームってやつだ。

このドルアーガの塔、発生の地はゲームセンター。当時はなかなか人気がありました。が、ゲームをクリアするには100円玉が何枚必要だったことか！ それか、MSX上で遊べるのなら、やっぱりいいではないか。多少グラフィックは劣ってても。雰囲気は十分だぜ。遊べるぜ。いいぜこいつ。



★この宝箱の中には、山崎ハコが、いない

★暗く呪文を誘うせ、アイテム集めもせ

新しいネットワーク時代の到来だ!

特集

おもしろNETWORK





ネットワークも新時代を迎えようとしている。MSXで誰でもカンタンにネットワークのホストを開局できる『網元さん』をはじめとして、電話機にホストプログラムが内蔵されたIT-V1200など、これからは個人のネットワークが全国的に広がるだろう。そんな新しいネットワーク時代を予感させる総力特集だ。

INDEX

Personal Network Host program for MSX

100 網元さん

電話機がネットワークのホスト局になった

106 IT-V1200

最強のターミナルソフト登場

108 mabTerm(まぶたーむ)

世界を股にかけた実践ネットワーク人間

110 すがやみつるインタビュー

ル・マン情報はネットワークに乗って世界を駆け巡った

112 ル・マン24時間耐久レース

ネットワークで画像通信&ゲームを!!

116 NAPLPS & THE LINKS

アメリカの最新ネットワークゲームを紹介

118 海外ネットワークゲーム情報

ネットワークマルチプレイヤーRPGプロジェクト

123 電腦空間RPG



Personal Network Host Program

網元さん

MSX2(VRAM128K)2DD

『網元さん』は、自分でネットワークを運営するためのプログラムだ。MSX2本体と通信モデムカートリッジ、それに、『網元さん』があれば、誰でも簡単にネットワークを作ることができる。もちろん、電話回線が必要なことは言うまでもないけど……ね♡

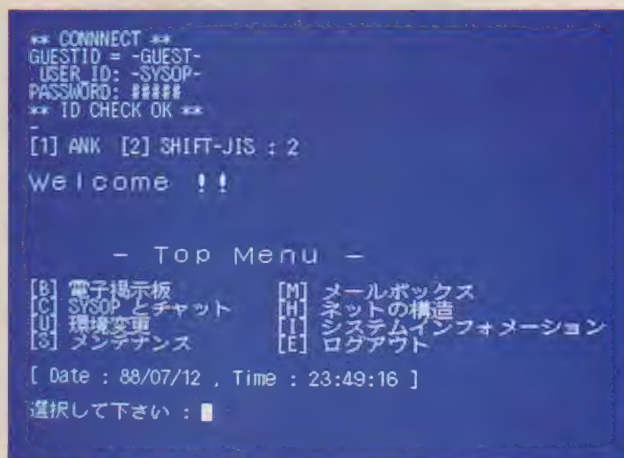
MSX2で自分のネットワークを開局できるのだ!

『網元さん』はMSX2を使ってネットワークを開局するためのホストプログラムだ。このプログラムを実行すると、誰でも簡単に草の根ネットのシスオベになることができるってわけだ。

BBSと呼ばれる、誰でもが書き込んだり、読んだりができる電子掲示板システムをはじめとして、特定の相手に手紙を送ることができる電子メール機能、シスオベとネットワークを通じてオンラインでおしゃべりできる

チャット機能もついている。

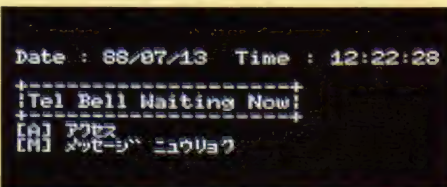
現在、ネットワーク人口は、おおよそ10万人と言われている。しかし、この数字は、PC-VANや、NIFTY-Serve、アスキーネットなどの大きな有料のネットワークに加入している数から割り出した数字だ。大きな有料のネットワークには加入していないけど、全国に広がっている草の根ネットワークを楽しんでいる人の数を加えれば、もっと増えるのではないと思う。



★これが『網元さん』のメインメニュー。ウエルカムメッセージは自分で作れる。

待てば海路の
日和あり……

『網元さん』を起動すると、電話待ちの状態になる。ここで、[A]を選べば、ホストマシンから直接アクセスすることができる。[M]を選択し、メッセージを書き込んでおくと、以後、会員がログインした直後に、毎回、そのメッセージが表示される。



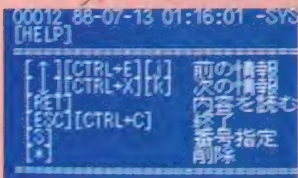
ちょっと前まで、パソコン通信は、一部の人たちだけの楽しみだったわけだけど、MSX用通信カートリッジの発売や、ディスクを内蔵した安価なMSX2の登場で誰でも気楽にパソコン通信を楽しむことができるようになった。

さらに、今回紹介するMSX2用ネットワークホストプログラム、

『網元さん』の登場で、誰でも簡単に自分のネットワークを開局できるようになる。というわけで、今後、MSXをホストとしたユニークな草の根ネットが誕生し、MSXユーザーの輪が全国にもっともっと広がっていきばいいなあと思う。そのお手伝いをできれば、MSX マガジン編集部としても、こんな嬉しいことはない。

Bbs 電子掲示板

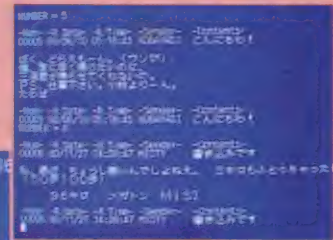
メインメニューから[B]を選ぶと、電子掲示板のメニュー画面になるのでボードの番号を入力する。そこで、[W]を押せば、書き込み。[R]を押すと読み込みだ。[?]と入力すると、ヘルプメッセージが表示されるようになって



ているので、操作がわからないときはそれを参考にしてくれ。

そのボードを管理するシスオペは、[]キーで、自分の担当するボードなら、誰の書き込みで、あろうと削除または復活ができる。シスオペは、[+]キーですべてのボードに対して削除または復活ができる。また、ホストマシンからのアクセスの場合は、[D]を押すことによって、ボードの書き込みをダウンロードすることができるようになってい

■カーソルキーの上下で次のタイトルが表示され、[RETURN] キーで読むことができる。[S]を押すと直接、番号を選ぶことができる。



■タイトルは40バイト以内で定めること。また、1行の最大文字数は半角で255文字までなので、途中でリターンを入れること。

Chat シスオペとチャット

ネットワークの楽しみのひとつにチャットという機能がある。これはネットワークを通じ、キーボードでおしゃべりするというもの。『網元さん』でも、このチャットができる。ただし、この機能はシスオペ以外の正会員がホストマシン以外からアクセスしていないと利用できない。

メインメニューで、[C]を押すと、SYSOP CALLING NOWと表示され、ホストマシン(つまり、

キミのMSX2)から、BEEP音が鳴る。このBEEP音が10回鳴る間にホストマシン側で何かキーが押されれば、めでたくチャット開始となる。何もキーが押されなかった場合は、『SYSOPガイナヨウデス』と表示されて、メインメニューに戻る。

『網元さん』は、1回線のネットワークなので、とうぜん、シスオペと会員の1対1のおしゃべりになるわけだ。チャットが開

始されると、最初に何かキーを押したほうにしゃべる権利が渡される。つまり、相手がしゃべっている間、もう片方は黙って待っているということになる。相手が[RETURN]キーを押したら、そこで、また何かキーを押したほうにしゃべる権利が与えられるというわけね。まあ、ふつうは、相手がしゃべり終えたら、こちらがしゃべり、また相手がしゃべる、といった調子で会話が進んでいくものなので、むずかしく考える必要はない。チャットを終了するには、ど

ちらか一方が[^]のみを入力して[RETURN]キーを押せば、メインメニューに戻ることができる。

残念ながら、『網元さん』は日本語フロントエンドプロセッサ、MSX-JEに対応していないので、シスオペ側はオンラインでの漢字入力ができない。つまり、チャットをするとき、シスオペは漢字が使えないので、カナを使うことになる。会員がチャットに入ったときも漢字の使用は禁止だ。たとえ漢字モードに設定してあっても、チャットしている間はカナモードになる。



■チャットは、シスオペと会員がリアルタイムのおしゃべりをする事ができる。

Utility 環境設定

メインメニューで[U]を押すと、いくつかの環境変更を行なうことができる。

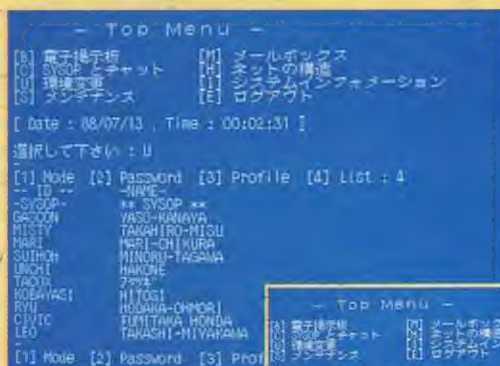
1: モード変更。これはログインしたときに、ANKを使用するか、漢字を使用するか設定するが、ここでその変更ができる。

2: パスワードの変更。まず、現在使用しているパスワードを入力して、次に新しいパスワードを入力する。確認のため、もう一度、入力し、先ほどのパスワードと一致していれば、パス

ワードの変更ができる。

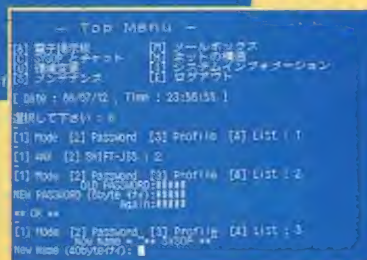
3: プロフィールの変更。まず、現在のプロフィールを表示する。次にNew Profile: と出るので、40バイト以内で新しいプロフィールを入力する。

4: 変更ではないが、現在の会員のIDとプロフィールの一覧を表示する。途中で表示を止めたいときは、[CTRL] キーを押しながら[S]を押す。再開は同じく[CTRL] と[Q]。中断したいときは、[CTRL] と[C]を押せばよい。



パスワードを忘れるとアクセスできなくなってしまう。それぞれの会員が責任を持って管理するように心がけよう。

◆会員の一覧を表示したところ。このようにハンドル名(ニックネーム)をIDにすると、記号と数字より、覚えやすいかもしれない。



Sysop メンテナンス

このSコマンドは、シスオペのIDでアクセスした場合のみ、使用することが可能になる。シスオペはこのSコマンドを使い、メンテナンスを行なうのである。

1: 会員の登録を行なう。会員のID→パスワード→プロフィールの順に聞いてくるので、それぞれ入力しよう。登録した会員は、MEMBERS.DATというファイルにセーブされる。

2: 会員の削除を行なう。

3: 日付、時間の入力。たとえば日付は、88/08/08、時間は、17:32:00というふうに入力する。

4: 新しい電子掲示板を作成するときに使う。新しい掲示板を作るにあたっては、掲示板の名称、掲示板の内容をセーブしておくためのファイル名(拡張子はつけない)、掲示板を管理する会員のID、読み込みや書き込みを規制するボードレベルの設定、電子掲示板のメニューから



◆会員の登録や、IDの発行はシスオペの重要な役割のひとつなのだ。



◆まちがってIDの登録をしてしまったときや、いらないIDは削除しよう。

その掲示板に入るためのキーワードの設定、電子掲示板のメニューにタイトルを表示するかどうかなど、さまざまな設定をする必要がある。

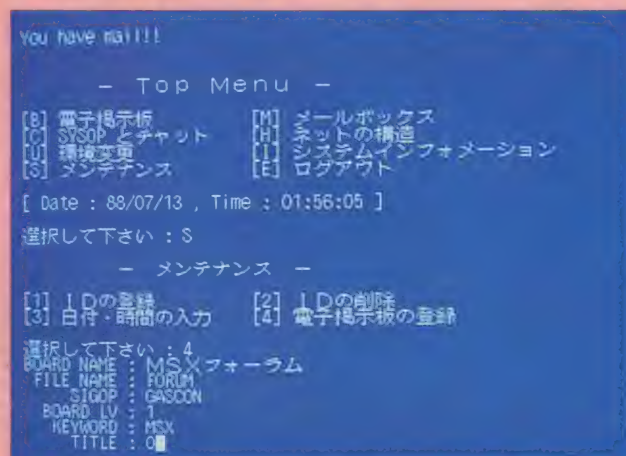
5: 誰が何時から何時までいくつ書き込みをしたか? などのログ(記録)を表示する。

6: ログ内容を初期化する。

7: 掲示板の一覧。各ボードの名称、ファイル名、シスオペのID、書き込み数、タイトル表示の有無、キーワードなどを表示する。

8: ディスクの残量をキロバイト単位で表示する。

9: ログインしたときに表示するメッセージを入力する。



◆新しいボードを作成するときは、設定しなきゃならない項目も多いんだよね。



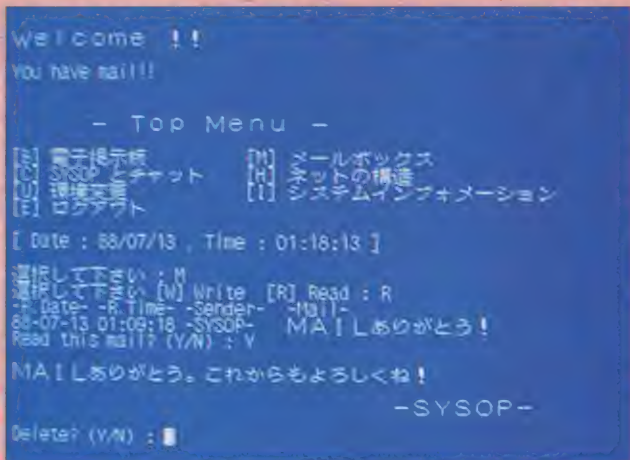
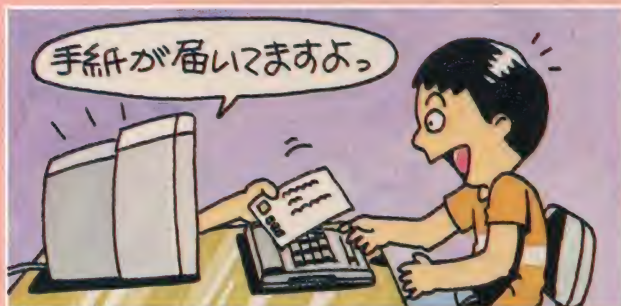
Mail メールボックス

ログインしたときに、システムは、その会員にメールが届いているかどうかをチェックして、もし、メールが届いていれば、"You have mail!"と表示する。

メインメニューから、**[M]**を押す、メールボックスに入り、**[R]**

を押すと、日付、時間、そのメールを送った人のIDとタイトルが表示される。このメールを読むか? の問いにYesと答えると、メールの内容を読むことができる。

メールの内容をすべて表示す



★ログインしたときに、"You have mail!"と表示されると、うれしいものだ。

ると、このメールを削除していかどうかを聞いてくるので、Yesまたは、Noと答える。

メールを送るときは、メールボックスから**[W]**を選ぶ。宛て先

のIDを入力すると、ハンドル名を表示して確認してくるので、まちがいがなければ**[Y]**を押す。あとは、掲示板に書き込むときと同じ要領だ。

Help ネットの構造

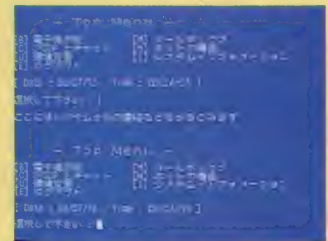
はじめてアクセスするゲストの人でも、まごつかないように、キミのネットの構造をわかりやすく説明してあげよう。ファイル名は、カナ版がHELP.ANK、そして漢字版がHELP.KNJだ。**[H]**を押すと、このファイルが表示される。



★キミのネットに合わせて、ヘルプメッセージファイルを作成しておこう!

Information インフォメーション

ここは、シスオベから会員への連絡を書き込むところ。電子掲示板に新しいボードがオープンしましたとかのインフォメーションは、ここに書いておこう。セーブしておくファイル名は、NEWS.ANKまたは、NEWS.KNJだ。



★システムからの重要なお知らせや、報告などは、ここに書いておくこと!

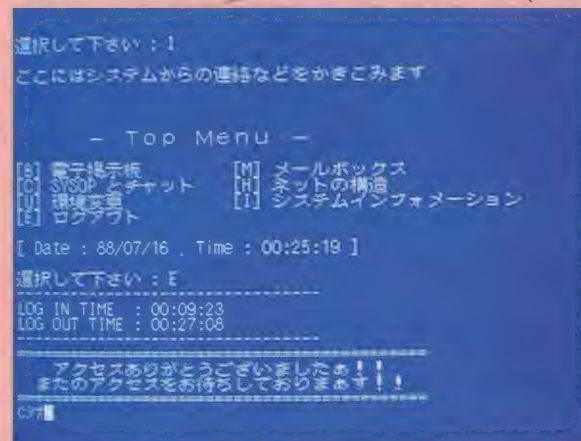
Exit ログアウト

メインメニューから**[E]**を押す、確認をした後、ログアウトを選ぶと、ネットワークから抜けることができる。

このとき、ログインした時間とログアウトした時間、書き込み数を表示し、"アクセスありがとうございました"といったGOODBYE.ANKまたは、.KNJというファイルに書かれている内

容も表示する。

これと同時にシステム側では、LOGというファイルに、誰が何時から何時までアクセスしたかというデータを記録して、電話回線を切り、着信待ちの状態になる。なんらかの理由で、途中で回線が切れた場合も、LOGに記録を残し、着信待ちの状態に戻ってくれる。



★ログインした時間とログアウトした時間が表示されるので自分などのくらいアクセスしていた時間がわかるのだ。

ファイルの作り方

『網元さん』には、じつにたくさんのファイルがある。それらのファイルはあらかじめ自分のネットに合わせて作成し、ディスクにセーブしておくことが必要だ。

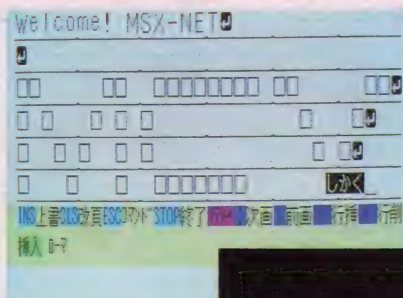
漢字のメッセージファイルは、MSX-Writeなどで作成したファイルの拡張子をつけかえれば、そのまま使うことができる。

『網元さん』は、MSX-JEに対応していないので、通信中に漢字を直接書くことはできない。そのため、

掲示板などに漢字のメッセージを書く場合にも、あらかじめ、オフラインで作成した文章をアップロードするかたちになる。

ホストマシンからアクセスし、掲示板で書き込みを選び、タイトル入力するとき、/UPとすると、ファイル名一覧が表示される。その中から任意のファイルを選び、ファイルをアップロードすることができる。この場合、最初の1行がタイトルになる。

漢字(KNJ)のファイル



◆MSX-Writeを使ってオープニングの漢字版ファイルを作っているところ。□をいっぱい並べて大きな文字にしようとしているのだ。

◆MSX-Writeでは自動的にTXTという拡張子でセーブされるのだ。『網元さん』で使うためには、拡張子をKNJにつけ直す必要がある。



◆MSX-Writeで作成したファイルをじっさいにアクセスして表示してみた。こんなふうにオープニングのタイトルに凝ってみるのもキミのアイデアだい。

作成するファイル一覧

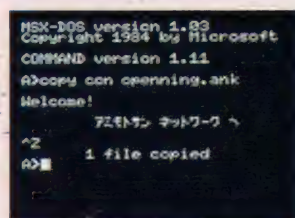
AUXEDIT.KNJ(ANK)	電子掲示板で書き込みを選んだとき、注意事項を表示するためのファイルなのだ。
CHAT.KNJ(ANK)	シスオベとのチャットを開始するときに表示される、簡単な説明のファイルだ。
COMMANDB.KNJ(ANK)	メインメニューでBの電子掲示板を選択したときに表示されるファイル。
COMMANDS.KNJ(ANK)	メインメニューでSのシスオベ専用コマンドを選んだときに表示されるファイル。
GOODBYE.KNJ(ANK)	ネットから抜けるため、ログアウトを選んだときに表示されるメッセージだ。
GUEST.KNJ(ANK)	ゲストIDでアクセスすると、このゲスト用のメインメニューが表示される。
HELP.KNJ(ANK)	メインメニューでHが押されたときに表示されるヘルプメッセージ用ファイルだ。
MENU.KNJ(ANK)	すでに登録済みの正会員がアクセスしたときに表示されるメインメニューだ。
NEWS.KNJ(ANK)	このファイルには、会員へのインフォメーションなどを書き込んでおく。
OPENNING.KNJ(ANK)	ログインしたときに表示されるオープニングメッセージやタイトルを書き込む。
SEEBORD.KNJ(ANK)	電子掲示板を読むときに表示する注意事項を表示するためのファイル。
SYSOP.KNJ(ANK)	シスオベIDでアクセスした場合のメインメニューを表示するためのファイルだ。

カナ(ANK)のファイル

漢字を読めない機種を使っている人のために、システムで使うファイルは漢字版とカナ版を用意しておくこと。漢字のファイルの作り方は、すでに述べたので、ここでは、カナファイルの作り方を書こう。

『網元さん』には、MSX-DOSが入っているので、ディスクを立ち上げるとA>と表示されて、MSX-DOSのコマンド待ちになる。そ

こで、COPY CON TEST.ANK (TEST.ANKはファイル名)と入力し、次の行から文章を打っていく。そして文章が終わったら、[CTRL]キーを押しながら、[Z]を押す。これで、今、打ち込んだ文章が、TEST.ANKというファイル名でディスクにセーブされるのだ。MSX-DOSって、こーゆーときにとっても便利だね。



◆MSX-DOSのコピーコマンドでキーボードからの入力をファイルにコピーする。



◆表示モードをANKにすると、オープニングもカナのファイルが表示される。

網元さんの作者は伊藤浩道くん

受験勉強中の高校3年生!

今回、紹介したホストプログラムを作ったのは、何と17歳の高校生。会いたい、会いたい! というわけで、ある晴れた日曜日、彼のご自宅にのりこんでしまいました。忙しい勉強の合間をぬって、ホストプログラムに取り組む様子をうかがってきました!

おちゃらけネットにしたい

成田線の布佐駅で降りて、伊藤君のうちへ電話をし、駅前の八百屋さんで、発泡スチロールの中でどじょうが泳いでいるのを見て、「これ買えるんですかー?」と、びっくりしていたら、浩道君が、お父さんの運転する車で迎えにきてくれました。

浩道君がMSXを買ったのは、去年の9月。即、ナツメネットに入り、いきなりパソコン通信につかってしまったとのこと。

それまでは5千円もかからなかった電話代がいきなり5万円。

友達がPC-9801でホストを作ったという話を聞き、「いいなあ、でもそこまでのお金はないしなあ」とつぶやきながら、思い思い

にキーを打っていくうち、できあがったのが、このプログラムということだそうです。

5月5日に開いた浩道君のネットは現在会員が16名。夜の10時から朝の6時までオープンしています。最初のころは、途中で回線を切ってしまう人がいて、プログラムだけが動いているためほかの人がアクセスできなくなってしまうこともあったそうですが、その他にはこれといったトラブルもなく順調に動いているそうです。

自分のネットに関しては、「とにかく、おちゃらけにしたいネットにしたいです」という浩道君。



▲大学は文系にすすむ予定の浩道君。パソコンを完全に道具として使っていました。

毎日の学校、週5日の塾。そしてネットの運営と、忙しい日を送っている浩道君だけど、ホストをやっていて良い点は、情報が向こうからやってくるということ。「電話代がかからなくなりました」と、笑っていました。個人的には、今度アスキーのネットに入ってPDSを利用しようとしているそうです。

最後にこのネットを使って、パソコン通信を始めたい、っていう人に一言!

「BASICなので、改造しやすいです。どんどん自分たちの使いやすいように変えてください」

夏休みには、ネットの仲間と集まる予定だそうです。温泉か、ボーリングか、ビリヤードか、でもめているそうです。



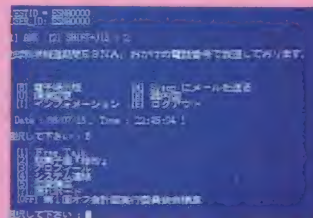
▲一人っ子という環境がうらやましい。物分りのいいご両親と静かで広い個室。

伊三君の

ESNA NET

『網元さん』の作者、伊藤くんが運営しているネットワークがESNA NETだ。会員になりたい人はアクセスしてみよう。ホストプログラムの相談にのってくれるかもよ。ただし運営時間を厳守すること。

電話番号☎0471-89-3049
(運営時間 夜10時~朝6時)



▲ESNAという名前の由来は、カナキーを押して、ESNAと打つとわかる。イトミチ。

ぼくちの電話

はBBSのホスト局!

SONY

IT-V1200

これまでも、電話と通信モデムが一体となったモデムホンというのがあったけど、さらに、ホストプログラムまで内蔵してしまったのが、ソニーのIT-V1200だ。つまり、これ1台でネットワークのホストを開局できてしまう。留守番電話の気軽さで自分のネットを運営できるなんてすごいね。

電話だけでBBSのホストを開局できるのだ!

NTTの民営化以降、電話機もいろいろなものが出回っているよね。ソニーから発売されたIT-V1200も、ちょっと見るかぎりでは、おしゃれな電話機ぐらいにしか思えない。ところが、なんとこの電話機にはモデムと通信ホストプログラムが内蔵されていて、これだけで、自分のネットワークを開局できてしまうのだ。

もちろん、オートサービスのホスト局として使わないときは、普通の電話として使えるし、他のネットへアクセスする際のモデムとして使えることは言うまでもない。

それで、肝心のホストとしての内容だけど、IT-V1200には、50人までの会員を登録できるようになっていて、シスオベのIDやゲストのIDも用意されている。登録した会員が自由に読んだり、書き込める電子掲示板や会員どうしの電子メールなどがあり、個人のネットワークとしては十分な機能を持っている。また、シスオベは会社などの離れた場所からでも自宅のIT-

V1200にアクセスすれば、自宅にいたのとまったく同じようにシスオベ専用コマンドを使ってリモート操作することができる。

ホストに電話がかかってくると、IT-V1200自身の自動着信機能が動きオートサービスを開始する。そして、会員のメッセージやメール

は、IT-V1200のメモリに蓄えられるようになっている。つまり、ホストを運営しているときに、パソコンの電源を入れておく必要はなく、その間、パソコンをゲームや他の仕事に使えるという点がうれしいよね。

IT-V1200はRS-232Cという規格

のコネクタでパソコンに接続するようになっている。ところが残念ながらMSXにはRS-232Cコネクタを標準で装備している機種が少ないのが現状だ。また、MSX用の通信ソフトも必要になってくる。そのへんのところは次頁で詳しく紹介しよう。

IT-V1200何でも情報ネットワーク

ソニー株式会社テレコム事業本部が主宰するパーソナル電子ネットワーク研究会では、現在、このIT-V1200を使ったホスト局を運営している。ゲスト用IDも用意されているので、モデムをすでに持っている人なら、いちどアクセスしてみることをおすすめする。
ネット名: 何でも情報ネットワーク
電話番号: 03-472-1400
通信条件: 300/1200bps N81XN
ゲストID: SONYA009
パスワード: IT-V1200

こちらはソニーIT-V1200の『何でも情報ネットワーク』です。

開局: 昭和63年5月23日

運営: パーソナル・電子ネットワーク研究会

(総務: ソニー(株) テレコム事業本部)

【運営主旨】

新しいパーソナル電子ネットワークという通信形態を、社会の発展を先取りするつもりで構築させて頂戴しました。遊びの場として、思考訓練の場としては思いますが相互の情報交換により、有効な利用法を模索していただきたいと思っています。

※自由な対話により、アット・ホームな雰囲気での対話の場を、書き込みして下さい。♪

1: LOGIN-ID=SONYA009
2: PASSWORD=IT-V1200



■MSX2 (VRAM128K) 2DD

とってもマブイ通信ソフト

mabTerm

マブターム

IT-V1200や一般に市販されているモデムをMSXでコントロールするには、RS-232Cカートリッジのほかに通信ソフトが必要になってくる。mabTermはそのための通信ソフトだ。漢字も表示できることはもちろんだが、MSX-JEに対応しているので漢字の入力も思いのままにできるぞ。

RS-232Cカートリッジでモデムをコントロール!

さて、前項でもちょこっと触れたけど、自宅のIT-V1200にアクセスするには、電話回線を使えば簡単だ。でも、自宅から自分のIT-V1200に入るのにわざわざ電話回線を使うのもおかしいことだし、電話が2回線ある家も少ないだろう。

IT-V1200にはパソコンと接続するためのRS-232Cという規格のコネクタがあるのだけど、残念なことにRS-232Cコネクタを標準装備しているMSXは少ない。

それではMSXでIT-V1200をコントロールできないかというところではない。RS-232Cコネクタを標準装備していないMSXでもRS-232Cカートリッジを使えばいいのである。

次に問題となるのはモデムをコントロールする通信ソフトが必要になってくることだ。MSXの通信カートリッジには、はじめからモデムとそれをコントロールする通信ソフトが組み込まれているのが普通だけど、RS-232Cカートリッジとモデムを使う場合は通信ソフトが必要になる。ここで紹介するmabTermは、RS-232Cカートリッジを介してモデムをコントロールするための通信ソフトなのだ。つまり、今回のIT-V1200だけでな

く、市販のモデムをMSXで使いたい場合はRS-232Cカートリッジと通信ソフト(mabTerm)という組み合わせが必要だということ。

mabTermは機能も豊富で、ダウンロードやアップロードが簡単に行なえるほか、PDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)などからプログラムをダウンロードするときのXモデムと呼ばれる転送手順もフォローされている。また、漢字ROM搭載のMSX2ならば、漢字を横12ドットに圧縮してインター

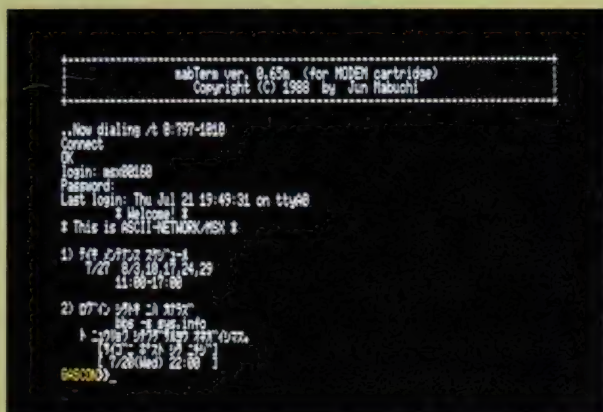
レースモードで表示する。さらにMSX-JEに対応しているので、MSX-Writeなどを使えば、漢字の入力も可能だ。

じつは、mabTermというのはpcs24862、msx01508のmabさんという人が開発したプログラムだ。mabさんが作ったターミナルソフトだからmabTermというわけね。アスキーネットPCSとアスキーネットMSXのPOOLと呼ばれるPDSには、このmabTermがアップロードされている。そして、アスキー

ネットPCSやMSXのIDを持っている、自由にダウンロードして使うことができる。でも、これからネットワークを始めようという人やアスキーネットのIDを持っていない人たちにもmabTermを使ってもらいたいという作者のmabさんの好意で、今回の特集で紹介したMSX用ホストプログラム『網元さん』のTAKERUで販売するディスクの中に入れてもらうことになった。とても便利な通信ソフトなので、ぜひ使ってみてほしい。

HBI-1200の通信ソフトとしても使えるのだ!

mabTermにはRS-232C用だけでなく、HBI-1200専用のターミナルソフトも入っている。MSX-DOSのコマンド入力待ちの状態からmabTermを起動するときに、TERMMとすれば、HBI-1200用のmabTermが起動する。使用できるコマンドはRS-232Cを使ったときとまったく同じになっている。HBI-1200には通信ソフトが組み込まれているけど、それにあきたらない場合、mabTermを使ってみるのもいいと思う。横12ドットの漢字が使えるのは魅力だね。

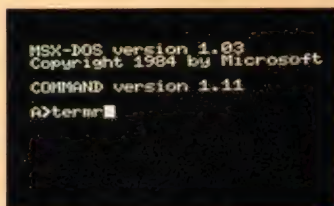


▲MSX-DOSから、A>TERMMで、HBI-1200用のmabTermが起動する。

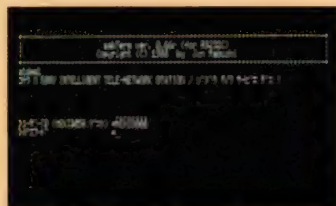
mabTermの起動方法

MSX-DOSのコマンド入力待ちのとき、TERMRと入力すると、RS-232Cカートリッジとモデムを使う場合のmabTermが起動される。同じくMSX-DOSからTERMMと入力すると、HBI-1200用のmabTermが起動されるようになっている。MSX2本体とRS-232Cカートリッジの相性などが悪く、mabTermがどうしても正常に起

動しない場合は、MSX-DOSからBASICと打ち込み、ベーシックモードに入ってから、CALL COMINIでモデムを初期化してほしい。そして再び、CALL SYSTEMと打ち込み、MSX-DOSに戻る。そこで、TERMRとすると、正常に動作するはずだ。ダイヤルのかけ方など、各モデムの使い方については、モデムの説明書をよく読んでほしい。



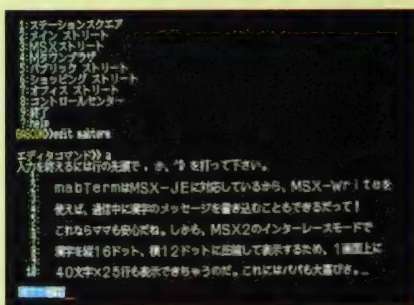
◆MSX-DOSのコマンド受け付け状態、A>が出ているときにTERMRと入力するのだ。



◆mabTermが起動したら、ATDPまたは、ATDTで目的のネットにダイヤルしよう。

もちろん漢字入力もオーケー

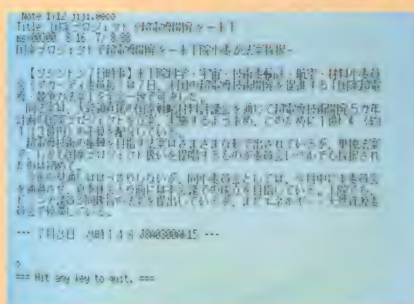
MSX-JEにも対応だよ〜ん!



mabTermはMSX-JEに対応しているので、オンラインで漢字の入力が可能だ。**[HOME]**キーを押すと漢字入力モードに入ることができる。漢字入力モードから抜けるときも**[HOME]**キーを押せばよい。漢字は横12ドットに圧縮して表示される。

ダウンロードした漢字ファイルも読める

KTYPEがついている!



ネットからダウンロードした漢字のファイルは、そのままでは読むことができないが、KTYPEというコマンドで読むことができる。MSX-DOSからKTYPEファイル名**[RETURN]**とすればよい。このKTYPEも、mabさんのオリジナルだ。

mabTermコマンド一覧表

SELECT or ^X	[SELECT] キーを押すか、 [CTRL] と [X] を押すとコマンドモードに入る。
INS or ^R	[INS] キーを押すか、 [CTRL] と [R] を同時に押すとホストにブレイク信号を送る
HOME or ^K	漢字入力モードに入る。または、漢字入力モードからANKモードに戻る。
CLS or ^L	漢字でチャットするときは、 [CLS] を押すか、 [CTRL] と [L] を同時に押す。
L <filename>	l <ファイル名>で指定したファイルにダウンロードしたものを追加する。
LO <filename>	ダウンロードをするが、同じファイル名があった場合、上書きしてしまう。
L	ファイル名を入れずに、 [RETURN] とすると、ダウンロードを終了する。
T <filename>	t <ファイル名>で指定したファイルをネット上にアップロードする。
R	TransItという特殊な転送プロトコルでファイルをダウンロードする。
S <filename>	同じくTransIt転送プロトコルでネット上にファイルをアップロードする
D <filename>	Xモデム方式でバイナリーファイルをダウンロードする。
U <filename>	Xモデム方式でバイナリーファイルをアップロードする。
B	bを入力すると、ネットワークのホスト局に対してブレイク信号を送る。
A	設定したXモデム転送プロトコルを中止し、解除する。
#	設定した通信手順をディスプレイにすべて表示する。
E y/n	画面にエコー表示をするかしないかを選択する。
V y/n	エスケープシーケンスをサポートするかどうかを選択する。
^ y/n	このモードで、yを選ぶと、コントロールコードなどもすべて表示される。
C fore, back	画面の文字の色とバックの色を設定する。C 15.4で暗い青に白文字になる。
F (filespeck)	ディスクに入っているファイルのディレクトリをすべて画面に表示する。
W	文字間、行間のウエイトインターバルタイムを設定する(0から255まで)。
Q	mabTermを終了してMSX-DOSのコマンド入力待ちの状態に戻る。
?	mabTermで使用できるコマンドの一覧をすべて画面に表示する。

マルチ趣味、国際派ネットワーク人間！

インタビュー

千倉真理

すがやみつるさん

あこがれのすがやみつるさんに会える！ 思ったより背が高かったすがやさんは、ジーンズにスニーカー。キーボードをゴクゴク自然にたたいていました♥♥♥



就職する前にパソ通で発言を

千倉 すがやさんがパソコン通信を始めたきっかけはなんだったんでしょうか。

すがや 僕は最初アメリカのネットに入ったんです。日本では、コミュニケーションしかかんじゃないけど、アメリカの場合にはニュースがあったり、通信販

売ができたりするんです。僕は自動車レースが好きで、「ザ・ソース」や「コンピュ・サーブ」に入ってますが、そこのレースのフォーラムでは、向こうのプロフェッショナルに会えるんです。専門のジャーナリストやメーカーの人もいるし、チームの関係者や主催者が「お知らせ」というカタチで情報を提供してくれるんです。

千倉 それは、ボランティアなんですか。

すがや いや、彼らにとってはビジネスの一環ですよ。フォードの

モータースポーツニュースなんていうのは、専門の代理店が広告を入れてくるんです。

千倉 パソコン通信が新聞や雑誌のようになっているんですね。

すがや そう、ユーザーの数が増えたから、企業や団体もメディアとして、価値があるものだと、認めているんです。ほかにも、マッキントッシュやアップルの会長がリアルタイムの会議のゲストで登場して、質疑応答なんかもありするわけです。やっぱり、そういう人達とダイレクトに話ができるっていうのは、すごく大きな魅力ですよ。

千倉 日本でも、パソコン通信を取り巻く状況は、大きく変わっていくんでしょうか。

すがや いや、時間は、かかると思いますね。まずは、もっとユーザーの底辺が広がらないと駄目だし、あと、日本の風潮っていうのも独特だから。

千倉 というのは？

すがや 日本の場合、「〇〇会社の〇〇です」って、身柄を名乗ってしまうと、その人から出る意見っていうのは、個人のものではなくて、

会社の意見になってしまうところがあるんです。

千倉 サラリーマンの人にとっては、個人個人の発言がしにくい社会ですよ。

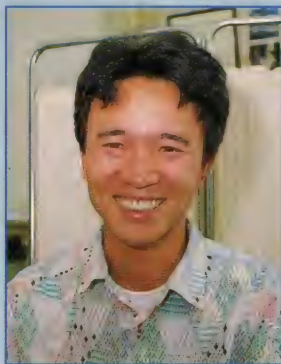
すがや ええ、実名をだせない事情っていうのがあるわけです。だから僕なんて一番感じているんだけど、パソコン通信っていうのはやはり、個人のための情報ツールなんですよ。名前のおとり、1人1台のパーソナルコンピュータなんですよ（笑い）。組織の枠を乗り越えないと、その面白さっていうのは半減しちゃうんじゃないかな。ひとりひとりのアイデンティティ、尊厳っていうようなものが大事にされないところでは、こういうものが根づくのは難しいんじゃないかな。で、やっぱり、そういう意味で、アメリカは個人主義なんですよ。

千倉 でもね、でもね、（思わず取り乱す！）日本の社会だって変わってきてるわけですよ。パソコン通信を広げることによって人間のほうが変わっていくっていう可能性だってありますよね。

すがや ええ、それには、若い人

すがやみつる

自他ともに認める国際派ネットワーク人間。『実戦！パソコン通信』や『すぐできるパソコン通信』など、ネットワーク関係の著書も多い。また、モータースポーツ好きとしても有名で、現在、NIFTY-Serveのモータースポーツフォーラムのシグオペを務めている。



がキーポイントになると思いますよ。企業に就職する前に、自分の意見を発表することに慣れるようにするとかね。臨教審でも「個性ある子供を」、なんていってるけど、そういうことをいってるんだったら、パソコン通信で書く訓練と発言する訓練をさせたほうがいいんですよ。アメリカでは高校生でもスピーチや討論の技術を授業でやっているんです。テクニックとして論理を組み立てていくことって大事だし、その点、パソコン通信を使えば、高校生くらいの子供でも大人としっかりした会話がができるんですよ。

千倉 コミュニケーションでいえば、草の根ネットっていうのも面白いですよ。

すがや ええ、仙台のほうにも面白いネットがあって、「ああ、そろそろ深夜割引の時間だな」なんていいながら、つないでます。

千倉 これは、今年のル・マンの進行ですね。日本語の部分はすがやさんが訳しているんですか。

すがや ええ、フランスのカルバコムっていうネットで、レースの状況を送ってもらっていて、これだとテレビよりも情報は速いです。レースはテレビで見ていたんですけど、夜中の2時半ごろだったかな、片山右京っていうレーサーが乗った日本人の車が燃えて残骸だけ画面に映ってたんです。ただ、テレビでは、その車に相棒のポール・ベルモントが乗っていたのか、片山が乗っていたのか、またドライバーが無事かどうかもわからない。で、ネットでフランスに聞いてみたんです。カーナバーを打ち込んだだけなんですけど、すぐに向こうからの返事もありました。

千倉 誠実に接していると、それなりの情報がかえってくるんですね。

すがや とにかく、自分の持っている情報があったら、マメに書いていくことでしょう。また何が知りたいのかということも明確に表わしていくことが大事でしょうね。

『ル・マン24時間レース 主要マシンのトラブル(主として日本車、日本人関係)』

車番:時刻: 内容

000:14H58 TOUR DE CHAUFFE N° 115 AU RALENTI S'ARRETE EN FUMANT A INDIANAPO (米山二郎、福山英男組:インディアナポリスでスローダウン)
113:15H29 ARRET APRES VIRAGE PORSCHE (#113 ボルシェ・コーナーで停止)
107:15H34 ARRET A ARNAGE (#107 アルナージュで停止)
178:15H29 RENTRE AU RALENTI DEPUIS VIRAGE FORD (#178 フォード・コーナーからスロー走行)
020:15H21 ARRET AUX ESSES TERTRE ROUGE (#20 テルトル・ルージュで停止)
107:15H40 PASSE AU VIRAGE FORD PORTIERE ENTROUVERTE (#107 フォードシグインを通過)
107:15H42 COURT CIRCUIT TAB BORD (#107 ビットにたどりつく)
178:15H31 PB POMPE A EAU (#178 ウォーターポンプ交換)
072:15H16 ACCELERATEUR COINCE (#72 アクセル不調)

51:15H15 PB TURBO (#51 ターボ交換)
124:15H19 ACCELERATEUR GRIPPE (#124 アクセル不調)
117:15H25 PNEU AV ECLATE (#117 タイア、バースト)
113:15H29 T A Q VIRAGE FORD ARRETE (#113 フォード・シグインで停止)
051:15H47 AU RALENTI DEPUIS INDY (#51 インディアナポリスからスロー走行)
178:15H51 SUPPORT ALTERNATEUR CASSE (#178 オルターネーター交換)
013:15H40 PASSE A MULSANS PORTE MAL FERMEE (#13 ミュルサンス通過)
124:15H56 REPART APRES REPARATION ACCELERATEUR (#124 アクセル修理)
051:15H56 PB BOITIER ELECTRONIQUE (#51 電気系交換)
001:16H04 T AQ A INDY ARRETEE DS BAC A GRAVIER (#1 インディで停止後スロー走行)
001:16H09 REPART D'INDY APRES AVOIR ETE TIREE SUR LA PISTE PAR VEHICULE DE DEP (#1 ビットにたどり着く)
001:16H09 ANNAGE
177:16H06 CHGT CAPOT AV ET REPART
121:16H00 CHGT MOYEU AV DROIT ET REPART 16H09
117:16H27 AU RALENTI VIRAGE PORSCHE ET S'ARRETE POSTE 122
1H D'ARRET
107:16H33 PASSE AU RALENTI APRES MULSANS
052:16H33 ARRETEE P3 TRANSMISSION AR GAUCHE CASSEE
131:16H40 T A Q A MULSANS ET REPART
117:16H28 ARRET P125

77:16H42 REPART DU POSTE 125
107:16H34 ARRET A INDY
037:17H34 RECHERCHE FUITE D'HUILE (#37:オイル漏れ)
051:17H41 TJS ARRETEE AU STAND PB ALTERNATEUR,BOITIER ALLUMAGE,POMPE INJECTION #131:17H36 ARRETEE POST E 125 ET REPART A 17H43
124:17H29 FIL D'ALTERNATEUR DEBRANCHE
151:17H50 AU STAND CHANGEMENT PORTE AVD
017:17H34 RETOUR STAND PANNE ESSENCE REPART A 17H36
107:18H07 ABANDON (リタイア) OFFICIEL DE LA N° 107 1ER ABANDON
107:18H07 RAISON DE L'ABANDON DE LA N°107 = MOTEUR
022:18H24 T A Q ET REPART
022:18H24 T A Q AU "S" DUNLOPET
000:00H00 ABANDONS 1ER
000:00H00 1987
000:00H00 1988
000:00H00 1989
3H 4H 5H 6H

★すがやさんがネットワークで送ってもらったル・マン情報の一部。

ママガ編集部から

フランスのネットにアクセス

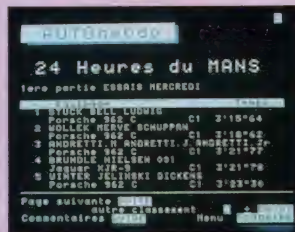
フランスにはテレテルという大規模なネットワークがあり、その端末機のミニテルはホテルのロビーやレストランなど、いたるところに設置されていて電話とまったく同じような感覚で

手軽に使われている。まったくうらやましい状況だね。そこで、MSXマガジン編集部も日本からフランスのテレテルにアクセスして、現地のル・マン関係のニュースを漁ってみたのだ。

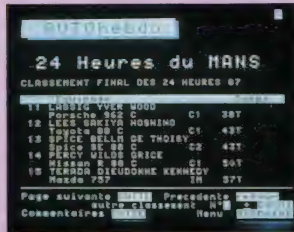
◆日本フィリップス株式会社からお借りしたミニテル端末機。キーボードは本体に収納できるようになっている。今年の秋頃には、日本国内でも販売が予定されているとのこと。



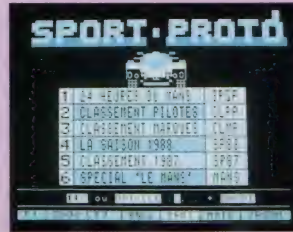
◆テレテルで「AUTO hebdo」というネットワークを見つけてアクセスした。



◆あった、あった、ル・マンの情報が。これは、予選レースのタイムと順位だ。



◆総合15位に寺田陽次郎さんがドライブしたマツダ757が記録されている。



◆こちらは「SPORT-PROT」というネット。ここにもル・マンの情報が……。

24 ル・マンとコンピュータネットワーク!

ル・マン24時間耐久レース

Heures du MANS



フランスはミニテル端末機が320万台も普及しているネットワーク先進国。テレテルの電子電話帳は加入者2,400万人のデータバンクだ。端末機はいたるところに置かれ、買い物帰りの主婦やサラリーマンが駅の端末機でル・マン耐久レースの情報に見入っていたりする。

写真/山田和典



★24時間走り抜いたマツダ767、757に、見慣れたステッカーを発見。なんと、ログインのステッカーじゃないか! うむむ、抜け目のないやつらだなあ……。

サーキットはひとつのネットワークだ!

世界でいちばん過酷なレースとして知られるル・マン24時間耐久レースが、今年もフランスのサルテ・サーキットで行なわれた。このレースの経過は通信衛星を使い、日本のテレビで生放映されたので、見た人も多いんじゃないかと思う。

決勝レースに出走した49台のマシンのうち完走したのは、わずかに25台。この過酷なレースにMSXマガジンの姉妹誌ログインの応援するマツダチームは通算10回目、8年連続出場。今年のル・マンには3台がエントリーし、いずれも

完走。カーナンバー203のマツダ757は総合15位、IMSAクラス2年連続優勝という快挙を果たした。

ル・マン24時間耐久レースでは、最高時速が400キロを超え、24時間走り抜くと走行距離は5,000キロにも及ぶ。これはアメリカ大陸を横断する距離に匹敵する。年々、この走行距離は長くなっているにもかかわらず、使用できるガソリンの総量は2,550リッターときびしく規制され、少なくなっているのだ。ル・マンが世界一過酷なレースといわれるのもうなずける。

24時間 コンピュータは走り続ける……



ル・マン24時間耐久レースは、通常のサーキットレースと異なり、コンピュータは走り続ける……

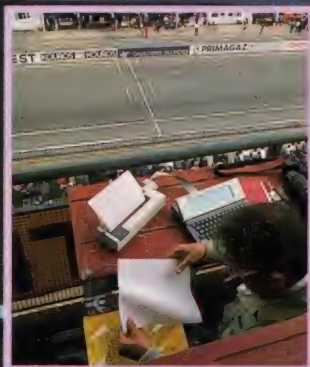
レースの進行状況は、コンピュータによってリアルタイムで監視されている。また、レースの進行状況や、レースの順位、レースのタイム、レースの燃料消費量などのデータを、コンピュータがリアルタイムで監視している。また、レースの進行状況や、レースの順位、レースのタイム、レースの燃料消費量などのデータを、コンピュータがリアルタイムで監視している。

コンピュータは、レースの進行状況をリアルタイムで監視している。また、レースの進行状況や、レースの順位、レースのタイム、レースの燃料消費量などのデータを、コンピュータがリアルタイムで監視している。

レースの進行状況は、コンピュータによってリアルタイムで監視されている。また、レースの進行状況や、レースの順位、レースのタイム、レースの燃料消費量などのデータを、コンピュータがリアルタイムで監視している。

レースの進行状況は、コンピュータによってリアルタイムで監視されている。また、レースの進行状況や、レースの順位、レースのタイム、レースの燃料消費量などのデータを、コンピュータがリアルタイムで監視している。

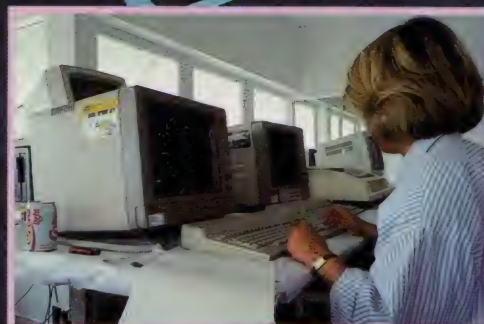
レースの進行状況は、コンピュータによってリアルタイムで監視されている。また、レースの進行状況や、レースの順位、レースのタイム、レースの燃料消費量などのデータを、コンピュータがリアルタイムで監視している。



記者たちはハンドヘルドを運用している



レースの進行状況が映し出されている



レースの進行状況はコンピュータで集中管理されている

総量2,550リッターのガソリンで、可能な限り速く、しかも24時間マシンを壊さずに走り抜くためには、マシンの空力特性の向上やシャーシの改良などが重要になってくるが、この分野もコンピュータなくしては考えられない。

また、各マシンには、コンピュータ制御の燃料噴射システムが搭載され、コンピュータシミュレーションから得られたデータや、じっさいの走行から得られたデータをもとに、走行状況に応じてエンジンに送り込むガソリンの量をコンピュータがコントロールする。ル・マンは一般に売られている

ガソリンを使用する規定になっているが、ガソリンのオクタン価のバラつきや昼間と夜の気温差によっても燃費は変化する。とくに、今年のル・マンは燃費競争といわれるぐらいシビアな状況の中で行なわれた。コンピュータの果たす役割は重要でマシンの性能を大きく左右してしまう。

つまり、コンピュータのチップの中に収められたデータがレースでの勝敗を決定してしまうと言っても過言ではない。まさしく世界一過酷なル・マン24時間耐久レースは、熱き男たちとマシン、そしてコンピュータの闘いなのだ。

PRESENT

MAZDA767

●Tシャツ(5名)●ステッカー(10名)



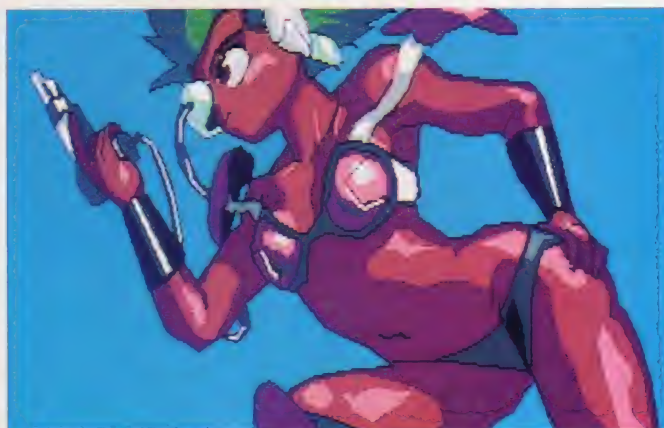
マツダスピードからル・マン24時間耐久レース、8年連続出場を記念したMAZDA767のカッコいいTシャツとステッカーを買ったので、MSXマガジンの読者にプレゼントしてしまおうぞ。欲しい人はル・マンのTシャツ、または、ステッカーが欲しい!! と、はがきに書いてMSXマガジン編集部まで送ってくれ。

ネットワークで画像を送ろう!

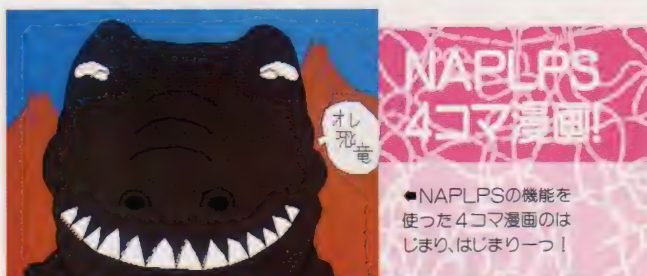
なぶるぶす

NAPLPS

NAPLPS(なぶるぶす)というのはカナダで開発されたビデオテックスの画面情報サービスのこと。パソコン通信のネットワークでも、このNAPLPSを使って画像を送ったり、受け取ったりして楽しんでいる人たちがいる。アスキーネットPCSのNAPLPS-SIGを見てみよう。



▲後藤寿庵さん(pcs08452)の作品。この絵は後藤さんのMSX2で描かれたのだ。



■NAPLPSの機能を使った4コマ漫画のはじまり、はじまり一つ!



■NAPLPSのエディタを使い1コマ目の上に次の絵を重ねて描いていく。



■絵を見るときは作画手順がそのまま順を追って表示されていくわけ。

■これを利用すると簡単なアニメーションを作ることができるのだ。



これで
ワオ~~~~!!
おしまい!!

今、画像通信に注目!

パソコン通信で文字だけでなく、画像も送ることができたら楽しい。じっさいに、アスキーネットPCSやMSX、PC-VAN、NIFTY-Serveなどでは、パソコン通信のネットワークを利用して、画像データのやり取りが行なわれている。

MSX仕様のパソコンなら、どのメーカーのMSXでも互換性が保たれているけど、知ってのとおり他のパソコンの場合は同じメーカーのパソコンであっても機種が違えば互換性がないものが多い。ネットワークには、いろいろな機種のパソコンでアクセスしている人がいるわけで、画像を送るとしてもたいへんだったわけ。

ところが、NAPLPS方式の画像データならば、機種ごとにデコーダ(NAPLPSのデータを解釈して画像にするためのソフト)を用意すれば、機種に関係なくNAPLPSの画像を見ることができる。

つまり、PC-9801というパソコンで描いた絵を、MSX2で見ることもできるし、その逆もできるってわけね。

もうひとつ、NAPLPSの利点は同じ1枚の絵の画像データをうんと少なくすることができること。これは、パソコン通信のネットワ

ークで画像データを送るときに大いに役に立ってくれる。たとえば、MSX2の場合、screen8で描いた絵をディスクにセーブすると、1枚の絵に54キロバイトも必要なのでほんの十数枚しかディスクにセーブできない。NAPLPSなら、ここで紹介しているような絵を112枚ディスクにセーブしても、まだディスク容量は余っているのだ。

現在、アスキーネットPCSにあるPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)のPOOLシステムというところには機種ごとのデコーダがアップロードされているので、自分の機種のデコーダをダウンロードすれば、NAPLPSの画像データを見ることができるようになる。じつは、これらのデコーダはすべてネットワークに集まった人たちの手作りなのだ。

ここでいうNAPLPSは、標準の規格(ANSIX3.110-1930)をすべて満たしているわけではなく、画像通信に必要な不可欠な機能を重点的にサポートしたNAPLPSのサブセットとして考えてもらいたい。

NAPLPSに興味を持った人は、アスキーネットPCSやPC-VAN、NIFTY-ServeのNAPLPS-SIGをのぞいてみてね。

アスキーネットPCS

NAPLPS画廊



◆◆◆princeさんの作品
(pcs0000000000)。精力的に作品を発表し続けている常連のひとりだ。VOICEで会ったら気楽に声をかけてみよう。



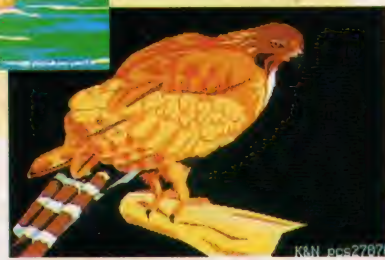
◆左ページのタイトル
のところで紹介してる
後藤寿庵さんのリアル
なタッチの作品だ。



◆Chuinさんの作品。
(現在はmsx01848)。
丁寧に描き込まれた
作品だね。楽しみな
がら描いているのが
伝わってくるようだ。



◆◆丹念に鳥の羽を描いて
美しい画像をアップし
てくれたのがK&Nさん
(pcs27070)。NAPLPS
で描いた鳥図鑑なんての
ができたらすごいと思う。



◆中村さんの作品
(pcs12679)。題は
"引越越"だけど、
どう見ても
夜逃げとし
か思えない。



◆こんな暑中見舞いのメールをも
らったら、うれしくなっちゃうな。
NYAOさん(pcs14333)の作品。



NAPLPSを使った高島屋のカタログ

もうお中元の時期は過ぎてしまっただけ、高島屋はパソコン通信のネットワークを使い、お中元カタログのサービスを行った。

このカタログにNAPLPSが使われていたというわけだ。パソコン通信でオンライン・ショッピングができることは、すでにあたりまえのことのようになっているけど、やはり、商品がど

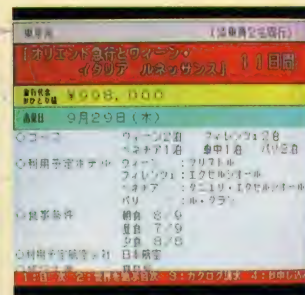
んなものか、文字でいくら説明するより、商品そのものを画面に表示したほうがずっとわかりやすい。

高島屋のお中元カタログに使用したNAPLPSは標準NAPLPSのフルセットということだが、

MSX2のNEWNAP(NAPLPS用デコーダ)でも画像を見ることができた。今後のパソコン通信のサービスとして注目したいね。



◆NAPLPSで描かれたヨーロッパの風景。こんなカタログなら欲しいね。



◆美しい風景を見た後で現実に戻される。やはり絵を見るだけにしよう。

THE LINKS

パソコン通信

大博覧会開催中!

期間8月1日(月)~8月31日(水)

ネットワークの画像通信をもっと、突きつめていくと、オンラインのネットワークゲームにたどりつくのではないだろうか。THE LINKSは、画像通信ができるMSX専用ネットワークで、とくにネットワークゲームが充実していることで有名だ。



夏休みはネットワークゲーム大会だ!

THE LINKSについては、これまでたびたび紹介しているので知っていると思うけど、日本で画像通信ができるMSX専用のネットワークだ。右に掲載したメニューを見てもらえばわかるように、THE LINKSでは、さまざまなサービスを行なっている。さらに、夏休みの間、パソコン通信大博覧会を開催中はいろいろな楽しいイベントが目白押しだぞ。

MSXマガジンも、このイベントに参加して、何か馬鹿なことをやろうと思っている。そのひとつが、本誌、MSX通信のコーナーでおなじみの田中パンチ先生による替え唄コーナーや回文募集のコーナー。それから、千倉真理さんとオンラ

インでおしゃべりしちゃうこともできるぞ。くわしいスケジュールは、MSXマガジン8月号を見てね。

しかし、何といってもイベントの目玉は、ネットワークゲーム大会だ。次のページでは、THE LINKSのネットワークゲームの中でも、とくに人気の高い、A1グランプリを取り上げて、紹介したいと思う。

リンクスのサービスメニュー

THE LINKS
ゾーンメニュー

ビギナースエリア

※新入会員のオリエンテーリングボード

LINKSインフォメーション

メールボックス

- メールをみる
- みたメールをもう一度みる
- メールをおくる
- メールフォーマット・サービスでおくる
- メールをけす
- メールひろば
- ユーザースプロフィール

ホビーBBS

ねんれい別BBS

地域BBS

ゲームプラザ

ネットワークゲーム

きょういくソフト

コナミネットワーク

T & Eエリア

A1クラブ

News in News

- ポップス
- ロック
- シネマ
- アニメ
- トラベル
- オーディオ
- カーマニア
- オカルト
- プロ野球
- かがくとかさつたい
- UFO-NET
- MSXワイワイボード
- おりょうり
- ゲンちゃんのヘルシーアドバイス
- 全国井戸端会議
- ネットワーク討論会
- らくがきひろば
- うりますかいます
- のりぴーおうえんだん

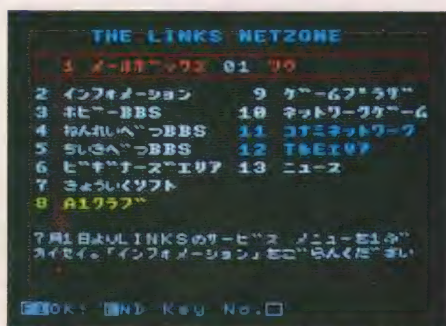
- 幼児用ソフト
- 小学生用ソフト
- 中学生用ソフト
- マニュアルコーナー
- みんなのサイエンス
- スクールボード
- インフォメーション

- スーパーレイドック
- ディーヴァ
- インフォメーション

- 株式情報
- サンクイNEWS
- テクニカルNEWS

メニューがちよっと変わりました

●これかTHE LINKSの新しいメニュー。ホビーから教育、株式情報まで幅広いサービスを行なっているのだ。



やはり、ネットワークゲームはおもしろい!!

A1グランプリ

『A1グランプリ』はアメリカ西海岸のロサンゼルスからニューオリンズまでを走破するゲームだ。

じっさいのゲーム時間でいえば、はやい人で1時間、遅い人だと2時間位かかる。でも、通話料の心配をする必要はない。ゲームのプログラムをMSXの本体のメモリに

転送したら、THE LINKSにアクセスするのは、チェックポイントを通過したときだけ。レースの最中、つまり、走行中はオフラインなのでいっさい通話料はかからない仕組みになっている。チェックポイントでアクセスすると、現在の自分の順位が表示されるってわけだ。

1 エントリー受付



▲レースに参加するには、ここで2番を選び、エントリーしておくことが必要だ。



▲申し込みが受け入れられると、電子メールでエントリーカードが送られてくる。

2 プログラムを転送



▲レースのスタートの2時間前からプログラムをダウンロードすることができる。



▲ダウンロードが終了すると、一斉スタートの瞬間まで、カウントダウンされる。

3 レーススタート!



▲さて、いよいよスタートだ。まだ先は長いぜ気楽に行こう。おっ、ショップだ。

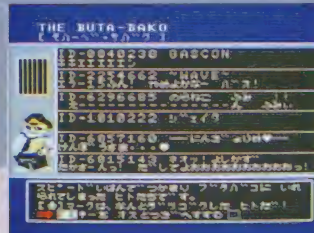


▲アメリカを旅するときは、カーステレオは必需品。エンジン音だけじゃ淋しい。

5 やばい! スピード違反だ!



▲調子に乗ってバイウェイを飛ばしていたら、スピード違反で捕まってしまった。



▲こんなところで時間をロスするわけにはいかないんだあ。はやく出してくれ!

4 チェックポイントを通過



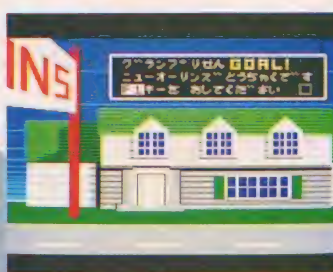
▲第1チェックポイントにたどり着いたら、トップはもう、あんなところに……



▲第1チェックポイントのランキングは10位。まだまだ、挽回のチャンスはある。

そして……ゴールイン

やっとのことで、ゴールイン! 結果はともかくとして、アメリカ大陸を、000キロを走破した満足感と、共に走り抜いた全国各地のレーサーたちに対して妙な連帯感を覚える。スピード違反で捕まり、一緒にフタ箱に入れられたアイツも、やはり同じ気持ちだろうが?



▲途中でかなり頑張ったが、トップ集団には遠く及ばない。最終順位は5位だ!



▲これがA1グランプリの認定書。走り抜いた者だけが持つことができる勳章だ。

海外のネットワークゲーム情報Part.1

ネット 上に "世界" を構築した

ただなんてことない日常生活を、なんてことなくネットワーク上で体験できてしまうのが『ハビタット』。本当はと～ってもスゴイ仕掛けがあるのだけど、そこに暮らす人はなんとなく過ごせてしまうのは、さすがネット先進国のアメリカだ。

夢を現実にする G.ルーカス

最近某家電メーカーのCMに登場して、「いつもサムシングニュー」なんていってのおヒゲのおじさん知ってるかな？ 顔を見るのははじめてでも、その名前はだれもが知っているハズ。SF映画の名作、『スター・ウォーズ』シリーズを生み出したジョージ・ルーカスだ。

で、そのルーカスが、スター・ウォーズの4作目も作らずに何をしていたかといえば、カリフォルニアの山奥に広大な土地を用意し

て、「ルーカス・フィルム」という会社を設立。日夜「サムシングニュー」を求めて右往左往していたというわけ。MSXにも移植されてる『エイドロン』や『ボールプレイヤー』なんてソフトも、これから移植が期待される『マニアック・マンション』も、すべてこのサムシングニューなのだ。

そんなルーカス&ルーカス・フィルムが、コンピュータゲームの次に目をつけたのがネットワーク。電話のあるところならどこからでも、大勢の人が同時にアクセスできるこのメディアは、それ自体サムシ



ングニューの魅力を持ったもの。特にアクセスしている人同士でリアルタイムに会話が楽しめるチャットサービスや、マルチプレイヤーのオンラインゲームは大人気だ。そしてこのネットワーク上にルーカスが作り出したのが、ハビタットと呼ばれるコンピュータワールド。大勢の人が共同で暮らしを楽しむ第2の人生、夢の世界が、ここに展開するのだ。

自分の目的は 自分で見つけてね

さてそれでは、このハビタットの世界を説明していくね。まずこの住民はアバターと呼ばれ、それぞれの家を与えられる（うん、

さすがアメリカだな。太っ腹！）。で、人と会うのが嫌いな対人恐怖症の人は、そのまま家の中でじっとしてれば、それはそれで安らぎが得られていいかもしれない。でも、わざわざ電話代払ってネットワークにアクセスするくらいなら、外に出てあたりを散歩してみよう。

ハビタットというのは、ルーカスが作り出したコンピュータワールド全体を指す言葉で、実際にアバターが生活するのは、その中に点在する街。街の中には、ホールやらオフィスやら新聞社やらと、実際の社会と同じような建物が作られている。それも、ただあるわけではなくて、それぞれ機能しているから驚きだね。

Quantum LinkってTHE LINKSみたい!!?

ハビタットが運営されていたのは、クオンタムリンクというネットワーク。これはアメリカで大きなシェアを持つCommodore64、128というパソコンの専用ネットワークだ。「運営されていた」と書いた理由は、

ハビタットは実験期間が昨年終了し、本格的なサービス開始に向けて現在準備中だから。

このクオンタムリンクというのは、日本のMSX専用ネットワークTHE LINKSとコンセプトが似たシステムで、通常のネットワークのような文字だけの情報ではなく、グラフィ

ックも送ることができる。というより、グラフィックの要素がかなりのウェイトをしめるといってもいいかもしれない。だから右ページの写真のような、アニメーション的な表現も可能になったのだ。

また、グラフィックに限って言えば、Commodore64とMSX1は似ているところがあって（ちょっとドットが荒い画面なんかMSX1みたいでしょ）、日本のTHE LINKSもMSX1を基準にして画面を作っていることだし、ぜひハビタットの世界を移植してほしいな、なーんて思ったりして。2つのネットワークがハビタットで結びつくなんて、楽しそうじゃない！



はじめてハビタットの世界にきたキミは、当然のことながら仕事も目的もない。それは、自分自身で探し出すものなのだ。装備をそろえて街の外へ探検に行くのもいいし、自分で店を始めて商売に精を出すのもいい。茶飲み友だちを見つけて街中を歩きまわったり、パーティーを開くのもいいね。そうそう、文章に自信のあるキミなら、新聞社に就職するのもいいかもしれないよ。とにかく、このコンピュータが作り出した世界の中で、思いっきり生活を楽しんでしまうというのが、ハビタットでの正しい過ごし方というわけだ。

右のページに掲載したのが、実際にハビタットにアクセスしたときの写真。街に作られた名所旧蹟(?)や、気の良さそうな人々のようすを感じてもらえるかな。



★クオンタムリンクのオープニング画面。メニューを選んでファンクションキーで決定するなんてTHE LINKSみたいだね。

こんな感じで HABITAT の暮らしはすぎていく



ご近所づきあいも大切にね・・・

ハビタットを知ってもらうには、とにかく一度アクセスして、その世界を体験してもらうのが一番。

でもそのためにはCommodoreのマシンが必要だし、クォンタムリンクのIDは取らなくちゃいけないし、アメリカにアクセスするわけだから、電話代が死ぬほどかかるし……その上、現在ハビタットのサービスは休業中。本格的な運営

には、しばらく時間がかかりそうだから、どうあがいてみてもアクセスすることは不可能だね。

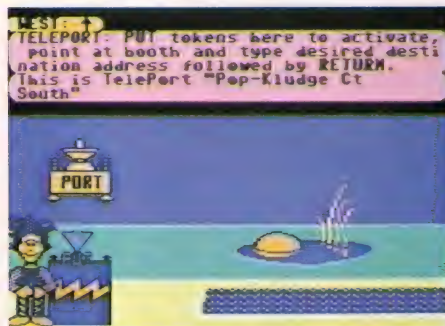
そんなわけで、昨年の実験システム期間中に姉妹誌ログインがアクセスしたときのようなすを、ここで紹介してみよう。それぞれの人が話した言葉は、画面の上の方に順番に表示されているよ。辞書を片手に訳してみてね。

スタート地点は自宅から・・・



アバターとなってまづやらないといけないのが、自分の体を作ること。頭の形や性別、髪の色、シャツの色、ズボンの色、そして背の高さなど、そのバリエーションもさまざま。だからまるっきり同じ容姿の人物に出会うこともないね。

テレポートでお出かけしましょ・・・



自分の家の近くなら歩いて移動することもできるけど、一気に遠くまで出かけたときにはテレポートを利用しよう。これはなにがしかのお金を入れると、一瞬のうちに物体を移動してくれる便利なもの。地下鉄もバスも必要ないのだ。

新聞社だってあるのだ～！・・・



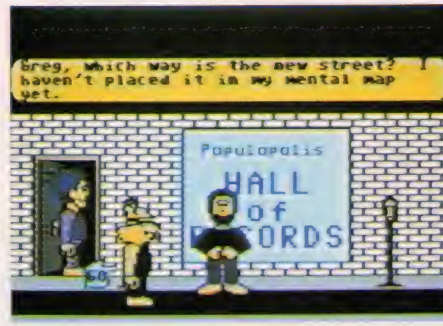
ここはハビタットの新聞社、RANTの前(新聞といっても週刊だけだね)。入り口の横には販売機があるぞ。試しに新聞を買ってみると、画面一杯に記事がつまっていて、それがなんと16ページ。ハビタットでの出来事はなんでもわかるぞ。

お金を貯めれば頭も選べる・・・



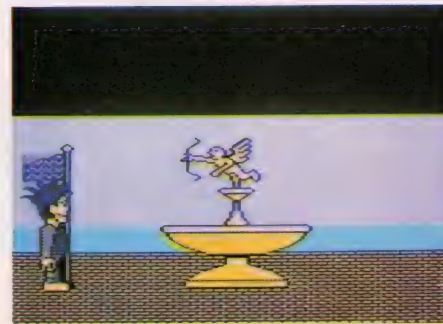
ハビタットの世界で働いてお金をもうければ、スベアの頭を買うこともできる。RANT編集長のオズグッドも、いろいろと頭をコレクションしていて、その日の気分ですけかえるとか。でも、生首がゴロゴロしてるみたいで不気味だな～。

街の記録も残ってる・・・



比較的歴史が浅い国だけに、アメリカというのは過去の記録を大切にみつかうところだ。そんなことが影響してか、ハビタットの世界にもHALL of RECORDSという、街のさまざまな記録を残すための建物がたてられていた。

ここでオラクルと話せるぞ・・・



オラクルというのは、ハビタットの世界を管理する神みたいな存在。彼と話すには噴水にカーソルを合わせればいい。店を持ちたいなんてお願いも、聞いてもらえるかもね。また、遠く離れた人との会話には、テレバシーが使えるぞ。

海外のネットワークゲーム情報Part.2

リアルタイムで プレイするエアウォリアー

ネットワーク上で、マルチプレイヤーによるドッグファイト(空中戦)が展開! そんな夢のようなことがアメリカでは現実となっている。GEnie(ジニー)というネットワークで争われるエアウォリアーだ。

★レッドバロンが ★続出してるぞ

自家用飛行機が比較的簡単に手に入るアメリカ。日本に比べて、自分の手で操縦桿にのぎるチャンスも多いはずだ。そんなことが影響するのか、フライトシミュレーターの人気も高く、新しいパソコンが発売されると、必ずといっていいほどフライトシミュレーターも開発される。日本におけるパソコンと麻雀ソフトのような(ついでにいうなら、自分があがると女の子が服を脱ぐようなヤツね)、切っても切れない、不滅の組み合わせというわけ。

で、ただでさえ空を飛ぶのが好きなアメリカ人に、マルチプレイヤーのドッグファイトゲームを与えたらどうなるか。こりゃもう、火を見るよりあきらか。みんな思いつきりハマりきってるわけですよ。我こそは撃墜王レッドバロンだ! って感じで、日夜ネットワークにアクセスしっぱなしなのだ。まあ、日本に比べて電話料金が安

いってこともあるかもしれないけど、ちょっとすごいね。

このゲームの正式タイトルはエアウォリアー。大手電機メーカーのジェネラルエレクトリック(GE)が運営する、GEnieというネットワーク上で、第1次や第2次世界大戦中の戦闘機を使って、ドッグファイトを展開するものだ。ゼロ戦はもちろんのこと、 Mustangやスピットファイア、メッサーシュミットなんて名機が選択可能。また、マルチプレイヤーの利点を最大限に生かして、B-17などの爆撃機も。これは2~3人で同時にアクセスして、操縦したり機銃を撃ったりを分担する。なかにはちゃっかりした人もいて、自分は機銃を撃ちまくりたいために、一緒に飛んでくれるパイロットをネットワークで募集したりもしてるそうだ。

◆こんな感じでプレイできちゃうのだ!



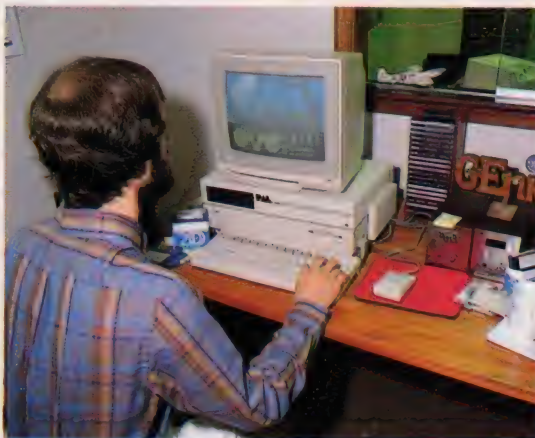
◆エアウォリアーを製作した、ケスマイのスタッフが勢揃い。部外者も若干名。

★プログラムは ★ネットにダウン

さて、そんなこんなでアメリカのネットワークerたちがハマりきっている、エアウォリアーの仕掛けをちょっと解説してみようか。プログラム本体はネットワーク上にあって、ユーザーはこれを自由にダウンロードして使用する。下の写真のように、画面にコックピットを表示したり、背景をリアル

タイムに描きかえたりというのは、すべてこのプログラムの仕事。ネットワークが関与するのは、それぞれの端末(つまりユーザー自身のコンピュータ)から送られてくる各機の状態を管理するだけだ。だからゲームに参加しているユーザーがどんなに増えても、処理速度が遅くなるなんてことはない。

操作はほとんどがマウスでOK。補助的にキーボードを使うくらいかな。また無線を使えば、他の機



◆ケスマイ社内のネットワークでエアウォリアーをプレイ。なんと敵はとなりの部屋にいたりして……。



◆ムスタングのコックピット。なかなかリアルでしょ? 前方に山並みが見える。

◆こちらはB-17。窓をとどして、右翼のプロペラが回っているのがわかる。





■ケスマイ社内は、スカイラブやアポロなどのポスターだらけ。

体のパイロットとも会話ができた。これはネットワークのチャットシステムと同じ要領で、キーボードから文字を打ち込むと、画面の右側にメッセージが出力されるという具合だよ。

★片田舎にある ★ソフトハウス

エアウォリアーの存在を知ってしまったなら、次に気になるのが「どんなヤツが作ったんだ!」ってこと。そこで、いろいろ調べていくと、たどり着いたのが「ケスマイ」というソフトハウス。この名前に覚えがないかな? 実は昨年MSX-NETでサービスが続けられていた『ダンジョンズ・オブ・ケスマイ』という、シングルプレイヤーのネットワークRPGを作った会社なんだ。その後アメリカの

■プラモデルはいいとして、なんとその上のパイロットマニュアルは本物! ケスマイはオタク集団なのかな。



コンピュサーブで、『アイランド・オブ・ケスマイ』というマルチプレイヤーのRPGを発表。ネットワ

ークゲームに関しては、先駆者ともいえるね。

そもそも彼らが、どうしてネットワークゲームに目をつけたかといえば、単純明快「自分たちがプレ

イしたかったから」。スタッフ全員が超エリートで、普通の道を歩んでいけば一流企業のトップクラスにもなれるハズなのに、それをあっさりと放棄して趣味の世界に入ってしまったというわけ。だからゲームの完成度もピカイチ。今度はぜひ、日本のパソコン向けにソフトを開発してもらいたいね!

GEnieにアクセスしちゃおう!

エアウォリアーをはじめとするオンラインゲームと、数限りないPDS (パブリック・ドメイン・ソフトの略。ネットワーク上で、ユーザーに無償で配布されることを目的としたソフトウェア) が魅

力となって、今注目のGEnie。さすがにエアウォリアーをプレイするには、マッキントッシュやアミガといったアメリカ製のパソコンがないとダメだけど、電子掲示板を読んだりチャットをしたりする

には、MSXでもOKだ。そこで、GEnieにアクセスする方法を教えちゃおう。「電話代なんか怖くない!」なんて太っ腹のキ

ミなら、挑戦してみてね!

まず、なにがなんでも必要なのが、KDDのVENUS-P (ビーナスピーと発音。データ通信用の専用回線) に加入していること。そしてビザ、マスター、アメリカン・エクスプレスのいずれかのクレジットカードを持っていることだ。VENUS-Pに入ったら3136900というGEnieのネットワークコードに接続。無事にホストにつながったら、XJM11920, GEnieと入力しよう。後はメッセージにしたがって住所や氏名を入力していけば、一応の手続きは終了 (これをオンライン・サインアップという)。後日



■GEnieの偉い人、ラウデンさん。ジェネラルマネージャーの肩書を持つ。

GEnieから電話がかかってきて (日本支社からの電話だから安心してね) IDとパスワードが手に入るというわけだ。

■なんともカラフルな装丁のGEnieのマニュアルだ。





画面は本家のマインによって、少しずつ縮小された、基本版をどこまで低くし、写像は開発中の年々の画面。

あのドラクエシリーズの作者、堀井雄二さんと姉妹誌ログインの連中が密かに進めているプロジェクトが、『**電腦空間RPG**』なのだ。ファンタジックな世界をネット上に作り、その中でいろんな人と知り合ったり、一緒に冒険したりできるっていうのだから、すごい！

ネットワーク・マルチプレイヤーゲーム

電腦空間RPG

サイバースペース

海外ネットワークゲーム情報でお伝えした、『ハビタット』みたいなネットワークの世界に住みたい！日本でも、ぜひ、ハビタットのようなネットワークゲームを作してほしい！と思っている人も多いと思う。

でも、ただ指をくわえて見るだけじゃ、いつまでたってもできやしない。そこでMSXマガジンの姉妹誌、ログインはドラクエシ

リーズの作者、堀井雄二さんを巻き込んで、『**電腦空間RPG**』のプロジェクトをスタートした。

ネットワークでファンタジックなRPGができれば、面白くないはずがない。酒場には、野心を持った強者どもが集まり、自分こそはドラゴン（最終的な敵がドラゴンかどうかは知らないが）を倒し、財宝と名誉を得ようともくろんでいる。しかも、彼らはじっさ

いにキミと同じように生きている生身の人間なのだ。

現段階では、何人かの人々が別々のところからアクセスして、マップ上を動き回れるところまでできている。問題はネットワーク上にどんな世界を作るのか詰めの作業をしている状態だ。たとえば、魔法は使えるようにするのか、しないのか。また、使えたとすれば、どんな魔法が必要かといった具合。

その他にも、考えておかなければならないことがいっぱいある。なんてたって、ひとつの世界を作りあげるんだから、大変なわけだ。

今、この**電腦空間RPG**をいろいろな機種で遊べるように、各端末側のプログラムの移植作業を行っている。我こそはと考えているプログラマーの人は、ぜひ、MSXに移植する作業を手伝ってほしい。一緒に**電腦空間RPG**を作ろうよ。

ネットワークはもっと面白くなる

パソコン通信の楽しさは、なんといっても、見ず知らずの人たちと意見を交換したり、おしゃべりをする楽しさであろう。

たとえば、チャットという多人数でおしゃべりするシステムがあるが、チャットでは、すでに何人かで話しているところに突然入って、おしゃべりに参加することができる。

すでにネットを体験しているキミは「んなこと当たり前だろう」というかもしれないが、これはネットだからできることであって、じっさいの現実社会でそんなことをしたら（つまり、知らない人たち

が何人かで話しているところに突然割り込んで話に参加しようとしたら）よほど特殊状況でない限り、「おかしな人」と白い眼で見られるであろう。

しかし、ネットでは、見知らぬ人とでも気軽に話せるのだ。

道を歩いていると、向こうから人が歩いてくる。

「こんにちは。」

現実社会では、「ん？」と変な顔をされるか、警戒されるのだが、これがネットの世界だと、相手も笑って、「こんにちは！」と挨拶を返してくれるにちがいない。

「ところでさあ、キミはもう、聖

なるオーブを見つけた？」

「ううん、まだ……」。

「だったら、ボクについて来ないか？

オーブのある場所はわかったんだけど、強いドラゴンがいてひとりじゃ倒せそうにないんだ。でも、ふたりだったら……」。

もし、ネットワーク上にRPG空間が誕生すれば、こんな会話が日常茶飯事になるであろう。

そして、その見知らぬ人どうしでも気軽に話せて仲間を見つけれ

堀井雄二



●**電腦空間RPG**で、まず自分が遊んでみたいと語る堀井雄二さん

れる世界というものが、本来の世界の在り方かもしれない。

きっと大昔は、人と人とがそうやって社会をつくってきたはずなのだ。その時代をもう一度！**電腦空間RPG**万歳！ 万歳！

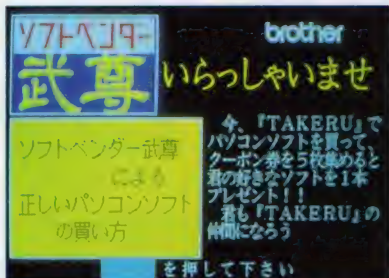
網元さんは

130

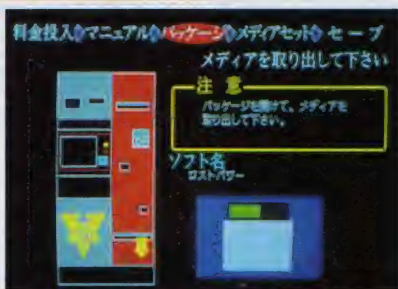
30
店舖

TAKERUで販売中!

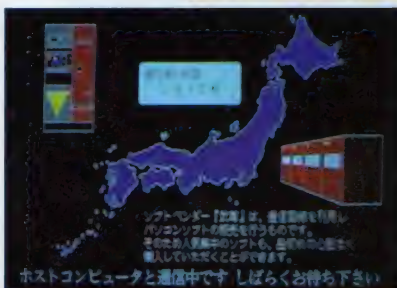
全国130店舗のTAKERUネットワーク



◆これがTAKERUの画面。はじめての人でも画面の表示に従っていけば、ソフトを買える。現在、クーポン券制度は実施してないよ。



■TAKERUはこんな形
をしている。料金投入
から、メディアに書き
込みするまでの各ステ
ップをわかりやすく説
明してくれるのだ。



■TAKERUのありがたい点は在庫切れがないこと。ネットワーク機能を使えば、今まで発売されたソフトは、すべて買うことができる。

全国のユニークな草の根
ネットを大募集なのだ!

網元さんを使えば、MSXで簡単に自分のネットワークを作ることができる。とうぜんキミはネットを運営するオーナー。ネットを管理するシスオペさんだ。自分のMSXがネットワークのホストコンピュータになってしまうなんて信じられないような話だよ。なんとなくMSXがすごいものかと思えたりして。

でも、自分のネットワークを

作ってみたものの、そこに人が集まらなければネットワークの意味がない。面白いネットには、やはり面白い人がたくさん集まってくるものだ。

初めは、とりあえず、近所の人や友人たちに知らせて内輪だけのネットを作ってみるのでもいいかもしれない。それでうまくネットが盛り上がってきたら、もっと多くの人にアクセスして

網元さん

価格4,500円(2DD)

※このソフトにはMSX-DOSが組み込まれています。

今回のおもしろNETWORK特集で紹介した『網元さん』は全国130店舗のTAKERU設置店なら、どこでも買うことができる。

網元さんはMSXで簡単にネットワークのホスト局を開くことができるプログラムだ。もちろん、ホスト局を開くには、網元さんの他にFS-CM1やHBI-1200などの通信モデムカートリッジを持っている必要がある。

TAKERUで発売中の網元さんのディスクには、MSX-DOSが組み込まれている。ディスクのファイルを管理するには、とても便利なシステムだ。さらに、特別おまけとして、今回の特集で紹介した、HBI-1200用と、RS-232Cとモデムの組み合わせでも使用できる通信ソフト、mabTerm(マブターム)も入っている。これは、ネットワークのPDS(誰でも自

由にダウンロードして使うことのできるソフトウェア) にアップロードされているもの。ひとりでも多くの人に使ってもらいたいという作者、馬淵さんの好意で綱元さんのプログラムと一緒に入れさせてもらったのだ。感謝！

ところで、ふだんお世話になっているTAKERUも、じつはネットワークで結ばれている。だから、いつも欲しいソフトを手にいれることができる。せっかくお店に買いにいったのに在庫切れ、という心配はないわけだ。

**TAKERUについての
問い合わせ先**
ブラザー株式会社
TAKERU事務所
〒487 名古屋市瑞穂区
堀田通9-38
☎052-824-2493

もらいたくなるよね。

そこで、Mマガでは、全国の個人的に運営しているユニークな草の根ネットをどんどんMマガの誌面で紹介しちゃうと思う。日本全国MSXユーザーの輪と、草の根ネットの輪がますます

す広がっていけば、素晴らしいことだよな。

キミも面白いネットを作ったら、ぜひ、Mマガに知らせてほしい。住所、氏名、電話番号とネットの名前、それにネットの運営時間を書くのを忘れずにね。

あて先



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
草の根ネット大募集係

MSX-WriteⅡで

ネットワーク しちやお!

先月号でもちらっとお届けしたMSX-WriteⅡ。前バージョンに比べ、より一層機能アップされたことはわかってもらえたかな。今月はその賢い利用法として、ネットワークでの使い方を紹介するよ。



カートリッジは 前と同じ大きさ

上に見えますのが、本邦初公開のMSX-WriteⅡのカートリッジ。「あれ〜、前のといっしょじゃん」なんて思ってるキミ。そう、確かに外見はMSX-Writeと大差はない。でもね、この中にはJIS第2水準の漢字ROMやら、学習機能や外字登録のためのS-RAM&リチウム電池なんてものが、新たに詰まっているのだ。だからカートリッジの中は、豊島園のプールのようにビツ

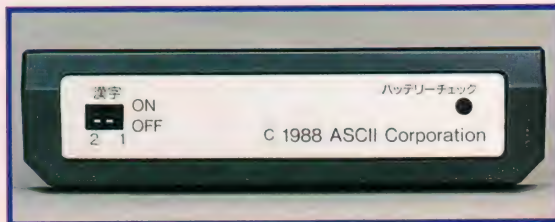
シリ。立すいの余地もないというわけなんだ。羊の皮をかぶった狼、能ある鷹は爪隠す、な〜んで格言を持ち出すまでもなく、ケタ違いの能力を発揮するから安心してちょうだいね!

さて、MSX-WriteⅡ（以下Ⅱと略）をマシンにセットして電源を入れると、左上のようなタイトル画面が表示される。このあたりは前作のMSX-Write（以下Ⅰと略）と同じだね。でもⅡになって進化したのは、システム構成の画面で『自動立ち上げ無し』を選べば、次からはDisk-BASICを直接起動できること。第2水準の漢字ROMを搭載していることから、Ⅱを漢字ROMの代わりに本体にセットしっぱなしの人も増えると思うけど、そんなとき自動立ち上げ無しにセットしておくと、タイトル画面とかを

見なくてすむから便利だよ（Ⅰのときみたいに、タイトル画面でキーを押してメニューを表示して、BASICって項目を選んでまたキーを押す、な〜んで面倒臭いもんね）。特にここで問題にしようとする、ネットワーク通信でのⅡの利用を考えた場合、電源を入れるのと同時に通信ソフトが起動するわけだから、使い勝手も良くなるというわけだ。

ネットワーク大好きユーザーにとって気になるのは、日本語入力フロントプロセッサとして、Ⅱが利用できるかということ。結論か

らえば、もちろんOK。しかもⅠに比べて変換速度は速いし、ユーザー登録辞書や学習機能が完璧にサポートされてるから、自分で使いやすいように辞書を作り直すことができる。いままでみたいに、なかなか目指す漢字が変換されなくてイライラすることもなくなるよ。また、フロントプロセッサを起動したときに確保される画面下の変換領域が、Ⅰに比べて大きくなった。これで、ひとつの文章を打ち込んで一気に変換するという、連文節変換ならではの醍醐味が今まで以上に味わえるぞ。

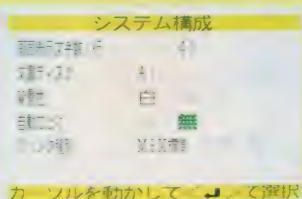


●左にあるのが第1、2水準漢字ROMの切り換えスイッチ。そして右側の丸い穴は、バッテリーのインジケータというわけなのだ。

1

横40文字の圧縮フォントだ!

1行に表示できる文字数は、Ⅰでは最高30文字。これがⅡでは40文字まで可能になる。その秘密は圧縮フォントというやつ。タテヨコ16×16ドットで構成される漢字を、16×12ドットに縮めてしまったというわけだ。



◆システム構成の画面。一度設定すれば、電源を切っても内容は保存されてるよ。

もちろん連文節変換

「1行に40文字、16ドット×16ドットで構成される漢字を、16ドット×12ドットに縮めてしまったというわけだ。」

「1行に40文字、16ドット×16ドットで構成される漢字を、16ドット×12ドットに縮めてしまったというわけだ。」

◆就職を控えたやーまだくんが、また変なこと書いてる。彼も苦労してんのね。

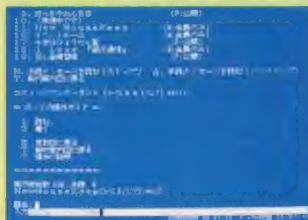
Ⅰも連文節変換できたけど、

Ⅱになって変わったのが変換速度。ダダーっとな文章を打ち込んで、さあ変換だ〜! とばかりにスペースキーを押すと、たちどころに漢字が出てくるというわけ。これは気持ちいいよ〜!

4

オンラインで漢字もOK

ネットワークにアクセスして、Ⅱをフロントプロセッサとして起動する手順はⅠと同じ。でも画面の一番下に表示される変換領域が、Ⅰのときより大きくなってると。これならちょっと長めの文章でも、1度で変換できるね。



◆「入力」って表示の右が変換領域。なんと全角で38文字まで打ち込めるぞ。

やっぱり「ニスイ」はいいなあ〜



◆わかってると思うけど、ニスイとはJIS第2水準漢字のことだよ。

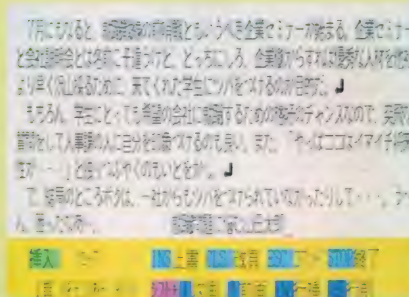
薔薇なんて文字、ちゃんと書ける人いるのかな〜。でもⅡさえあれば、ニスイだろうがなんだろうがたちどころに変換してくれる。もちろんネットワークで、ニスイがオートに化けて出てくるなんてこともなくなったよ。

文章が書けたらセーブして

3

いくら良く出来たワープロだといっても、使ってるうちにイロイロと不満もでてくるもの。特に「こいつバカだな〜」なんて思ってしまうのが、変換した漢字が辞書に登録されてない

ときだ。そんなときはバンバン辞書登録しちゃいましょ。「あなた好みのワープロになりたい〜」なんて唄いながら、文章が書き上がったらすかさずセーブ。いよいよアップロードに挑戦だ!



◆横40文字の圧縮フォントで書いてるけど、けっこう読みやすいでしょ。実用性十分だね。

◆セーブとかの手順はⅠと同じ。データレコーダも使えるけど、やっぱりディスクが欲しい。

「1行に40文字、16ドット×16ドットで構成される漢字を、16ドット×12ドットに縮めてしまったというわけだ。」

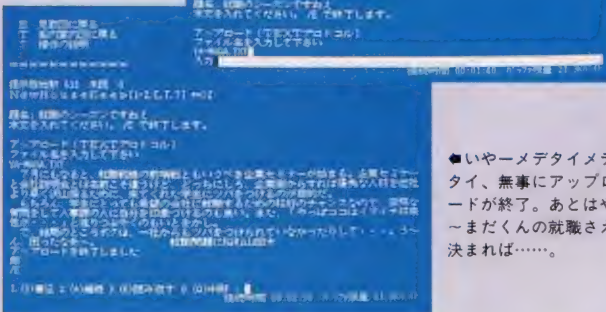
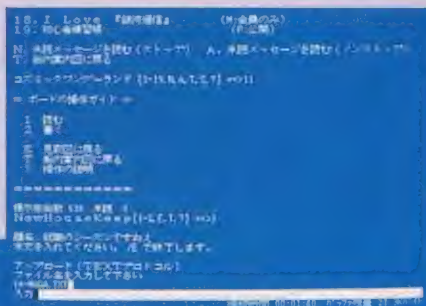
5

アップロードして無事終了

電話代を気にしない人なら、オンラインのまま文章を書けばいいけど、そうじゃない人はあらかじめⅡで文書を作って置いて、アップロード。そのさい、ひとつの文書につきファイルは

3つできてるはずだけど、アップロードするのはTXTという拡張子がついたものだけ。やーまだくんが書いた文書なら、YA-MADA.TXTというのがそれだ。わかったかな?

◆通信ソフトのアップロードコマンドを実行して、WriteⅡで作ったファイルを指定する。拡張子もお忘れなく!



◆いやーメダタイムメダ、無事にアップロードが終了。あとはやーまだくんの就職さえ決まれば……。



MSX2にまかセンサーPART2

センサーキット

先月号でも紹介したセンサーキット。MSX2のスロットにポンと差し込めば、たちまちキミのMSX2が感覚を持ち、温度、音、光に反応してしまう。簡単なBASICのプログラムを組めば、いろいろなことに応用できそうだね。さて、さて、今回は光センサーを利用してラジコンのラップタイムの自動計測に挑戦してみたのだ。

■ソニー MSX2 6,800円(ROM)

光センサーを使って

ラジコンのラップタイム自動計測に挑戦!!

センサーキットの光センサーを使って、今回はラジコンのラップタイム自動計測に挑戦してみようということになった。さっそく月刊コミックボンボンで“まんがラジコン塾”を連載しているラジコン博士、山口博史先生にテストドライバーを依頼。神奈川県相模原市にある相武サーキットにMSX2とセンサーキットを抱え、意気揚々と出かけたのだった。

山口先生の話によると、最近のラジコンレースはとてもシビアになって全日本選手権クラスのレースになると、文字どおり100分の1秒を争う戦いなのだそう。世界選手権となると、じっさいにサーキットにコンピュータを持ち込むチームもあるという。

いきなり、そんなトップクラスの話はさておいても、少しでもラジコンの腕を上達させようと思っ

たら、日頃の練習が欠かせない。それも、ただ漫然と走らすだけでなく、タイムをいかに短縮するかを常に考えた走り方をしなければならぬ。ところが、ひとりで練習走行をしながら、自分で自分のラップタイムを計測するのは容易ではない。

というわけで、サーキット場にMSX2とモニターを持ち込み、センサーキットの光センサーをセッテ

ィングする。BASICモードから、CALL HIKARI(H):PRINT Hとして光センサーに入ってくる値をチェックする。太陽の外光を遮るためにフィルムケースをふたつテープで張り付け、それぞれの底の部分に穴を開けて光センサーを取り付ける。それでも太陽の光は強く、用意した貧弱な懐中電灯の光ではせいぜい30センチから40センチが限度で、それ以上、光センサーから離すと、光を当てたときの値と光を遮ったときの値の差が小さく動作の保証が得られない。

こんなことなら、もっと強力な懐中電灯を用意してくるんだと後悔、先に立たず記事を得ず。といったカンジで必ずしも成功とは言えない結果となってしまった。

しかし、こんなことでくじけるMSXマガジン編集部ではない。編集部に戻った、その足で、東急ハンズに駆け込み、「とにかく、いちばん強力な懐中電灯をください!」。さすがに東急ハンズの店員さん、少しも騒がず店の奥から持ってきたのは、16,000円の懐中電灯だった。けっきょく、買ったのは2,700円のハロゲン懐中電灯だったけど、かなり強力な代物だ。

ラジコン博士

山口博史のインプレッション

ラジコンのレースに参加したことのある人なら、知っていると思いますが、最近のラジコンレースの大会などでは、オートラップ・カウンターを使っています。

この装置はレースのスタート直前に主催者側から渡される小さな発信機を自分のマシンに取り付け、ゴールライン上に張られた2本のアンテナでこの電波を受け、マシン1台ごとの周回数とラップタイムを100分の1秒単位で表示するシステムです。しかし、百万円ちかくするシステムなので、個人で買うわけにもいきません。

今回テストしたセンサーキットの光センサーを利用したラップタイム計測システムは、ひとりで練習走行する場合にたいへん重宝すると思います。ただし、サーキットでは電源確保の問題や他の人の走行のじゃまになることも考えられるので、実用的とは言えませんね。それよりも、24分の1スケールなどのマシンを使った室内練習に向いていると思います。ほくも毎日のように自宅の四畳半で走行練習をしています、このときのラップタイム計測が手軽にできれば、非常に役に立ちます。



山口博史：ラジコン歴11年。1986、88年全日本選手権に出場。月刊コミックボンボンで“まんがラジコン塾”を連載中。著書に“RCカーテクニック大百科”など。



▲テストに使用した機材はMSX2本体とモニター、センサーキット(6,800円)。それと東急ハンズ渋谷店で購入したハロゲンランプの懐中電灯(2,700円)だ!!

今度は、山口先生の言うとおり、サーキットでは少々無理があるので、編集部のフロアでタムテックを使いテストしてみた。やはりハロゲン懐中電灯の威力は絶大だ。これくらいの光量があれば、かなり光センサーから距離を置いてみてもまず大丈夫。心配していたラジコンのスピードに光センサーが反応するかどうか、正常に動作することが確認された。

さて、ここでプログラムの説明をしておこう。右に掲載したリストでは、210行で光センサーの値を取り込んでいる。そして、光センサーの値がもし、30以下だったら、マシンが光センサーの前を横切ったと判断しているわけだ。プログラムがうまく動作しないときは、

この数字を光が当たっているときの最大値と光を遮ったときの最小値とのちょうど中間に設定してやればいい。

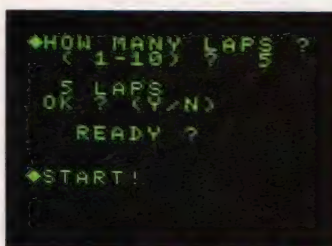
このラップタイム計測プログラムでは60分の1秒ごとに割り込みをかけてタイムをカウントしているので正確には60分の1秒までしか計測できない。これを100分の1秒に換算して表示しているわけだ。公式な計時システムではないので問題はないだろう。

もうひとつ、センサーキット以外のカートリッジがスロットに差し込めると、割り込みの関係でプログラムが正常に動作しないことがあるので注意してほしい。

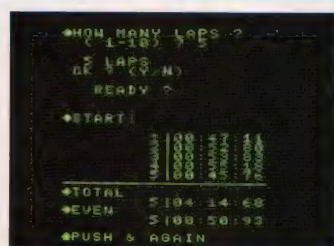
ラップタイム計測プログラム

```

100 SCREEN 1:CLS:WIDTH 20:KEY OFF:COLOR 2,0,0
110 OPEN "CRT:" FOR OUTPUT AS #1
120 H=0:S=0:M=0:H1=0:R=1:ON INTERVAL=1 GOSUB 230
130 PRINT:PRINT "HOW MANY LAPS ?":INPUT " ( 1-10) " ;RR
140 IF RR>10 OR RR<1 THEN 130
150 PRINT:PRINT #1,USING " ## LAPS ";RR:C=CSRLIN
160 PRINT " OK ? (Y/N)":LOCATE 14,C
170 I$=INPUT$(1):IF I$="N" OR I$="n" THEN 130
180 PRINT:PRINT:PRINT " READY ?":PRINT
190 _HAKARI(H1):IF H1>30 THEN 190
200 INTERVAL ON:PRINT:PRINT "◆START!":PRINT:RZ=1
210 H1=0:_HAKARI(H1):IF H1<30 THEN BEEP:GOSUB 270
220 GOTO 210
230 H=H+1
240 IF H=60 THEN S=S+1:H=0
250 IF S=60 THEN M=M+1:S=0
260 RETURN
270 HH=H:H2=H1:H=0:SS=S:S=0:MM=M:M=0:HHH=INT((S/3)*HH)
280 M$=STR$(MM):M$=RIGHT$( "0"+RIGHT$(M$,LEN(M$)-1),2)
290 S$=STR$(SS):S$=RIGHT$( "0"+RIGHT$(S$,LEN(S$)-1),2)
300 H$=STR$(HH):H$=RIGHT$( "0"+RIGHT$(H$,LEN(H$)-1),2)
310 PRINT #1,USING " ###%&:&:&:&";R:M$,S$,H$
320 IF RZ=0 THEN RETURN
330 H(R)=HHH:S(R)=SS:M(R)=MM
340 IF R=RR THEN INTERVAL OFF:GOTO 360
350 R=R+1:RETURN
360 PRINT "-----":RZ=0
370 GOSUB 420:PRINT "◆TOTAL":GOSUB 430:GOSUB 460
380 GOSUB 420:PRINT "◆EVEN ":GOSUB 430:S=S+(MMODRR)*60
390 M=M*RR:H=H+(SMODRR)*100:S=S*RR:H=H*RR:GOSUB 460
400 PRINT:PRINT "◆PUSH & AGAIN"
410 IF STRIG(0)<>0 THEN RUN ELSE 410
420 H=0:S=0:M=0:RETURN
430 FOR J=1 TO RR:H=H(J)+H:IF H>100 THEN S=S+1:H=H-100
440 S=S+(J):IF S>60 THEN M=M+1:S=S-60
450 M=M+(J):NEXT J:RETURN
460 HHH=H:SS=S:MM=M:H=0:S=0:M=0:GOTO 280
  
```



▲プログラムをRUNさせ、ラップ(周回)数を入力すると、準備オーケーの状態になる。



▲マシンがセンサーの前を横切ると自動的にスタートし、規定のラップタイムを計測する。

テストに使用したタムテックとサンダーショットをプレゼント!

田宮模型

タムテック1名

サンダーショットQD1名



今回のテストに使用したタムテックとサンダーショットをそれぞれ1名の方にプレゼントします。ただし、はっきり言ってキズがあ

ったり、塗装がとところろ剥げていたりしてボロいです。それでもいいよん! という人だけ応募してください。

締め切り
8月20日
(当日消印有効)

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ラジコン中古車情報係

覚えちゃえ!

使って

さわって

日本語

なんでも
コーナー

MSX-DOS2

いよいよ、日本語MSX-DOS2の発売が間近になった。これまで何回かにわたって紹介してきたから、どういう物かだいたい理解してくれたんじゃないかな。エッ、まだちょっと? ウム、そーか。それだったら論より証拠、実際にさわって使って覚えてちょーだい。



まずは簡単なおさらいから……

ファイルってなんだっけ

みんなは“ファイル”という言葉から何を想像するかな? ルーズリーフのバインダーとか、最近オ

ジさまたちのあいだで大人気の、システム手帳みたいなのを思い浮かべた人も多いと思う。じゃあコ

ファイルの情報はこれでバッチリ

ファイル名	ファイルの大きさ	ファイルを作った時刻
TEST DOC	170	88-07-05 4:00p
拡張子		ファイルを作った日付

ディレクトリ情報の見方なのだ

A>DIR

ドライブA:のディスクのボリューム名は日本語DOS2
ディレクトリA:¥

住所録

<dir> 88-07-05 3:35p

0バイトが1個のファイルで使用中
710Kバイトが使用可能

上は、現在のディレクトリにはファイルがなくて、“住所録”というサブディレクトリがある例。ポ

リューム名というのは、そのディスクにつけた名前のことで、別に、太郎や花子でもかまわないよ。

ンピュータで使われるときは、どういう意味か。別にコンピュータが授業ノートをとったり、新聞の切り抜きをしたりするワケがないもんね（そりゃそーだ）。そここのところをちょっくら考えてみよう。

で、基本的にファイルの意味は、ほとんど一緒なんだ。関連性のあるものをひとつにまとめて管理する、とまあ難しく言えばそんなと

こかな。ぶっちゃけて言えば、何でもいいからディスクに記録したもの、と言えるね。ウーくんやショートプログラムなどに載ったりストを打ち込んで、それをディスクなどにセーブしたら、はい、ファイルの一丁ででき上がり、てことになるんだ。なーんだ、それだったらしょっちゅうファイルを作ってたのか、フムフム。

これが階層化ディレクトリだ

なんとなく難しそうなネーミングの階層化ディレクトリ。でも、一度覚えてしまえば、なんてことはないのだ。サブディレクトリの下にまたサブディレクトリを作ってもできる、よーするに、親ガメの背中に子ガメを乗せて、そのまた背中に……（古くさいなー）、みたいにどんどん積み重ねていけるとしてもらっていいんだ。ツリー構造（ほら、生物の時間に生命の進化とかやったときに、樹系図

っていうの見たでしょ、あんな感じ）とも言いますねえ。

この階層化ディレクトリの便利な点だけど、同じ系列のファイルは同じディレクトリに入れて、整理しやすい、というところにあるんだ。たとえば、学校や会社の友人の住所録のファイルは、“住所録”というディレクトリに、ゲームなどの情報ファイルは“ゲーム”に入れておけば、すっきりするね。少しは参考になったかな。

自由自在に漢字を使っちゃえ！

中身もばっちり見られるヨ

ふだん、なにげなくMSXの画面を見ているけど、どういう仕組みで表示してるのかな、なんて考えた人は、どのぐらいいるんだろう。そんな難しそうなこと考えなくてもゲームで遊べるし、別に関係ないモン、という人が断然多いだろうね。でも知っていて損はないと思うから、基礎のお話を少々。

コンピュータってわがままだから、何でも2進数にしてやらないとわからないんだ。文字を表示するときも同じで、ボクたちは、文字の形を思い浮かべるけど、コンピュータさんは、ダメ。わからない。じゃ、コンピュータに文字をわかってもらいましょう、ということで、数値を割り当ててあるんだ。背番号をつけるようなものだ

ね。その背番号のことを“コード”といい、コードをもとに文字のフォントを表示するという手順をとっているんだ。

いま、日本語を扱うソフトでは、シフトJISというコードが使われている。16ビットパソコンの主流のOS(コンピュータの基本プログラム)であるMS-DOSや、ワープロの某〇太郎などがそう。DOS2も同じようにシフトJISコードを使っているから、MS-DOSで作った文書が、そのまま使えるという、便利な特典もあるのだ。ということは、学校や会社で使っているディスクを、家に持ってかえってひと仕事できるってもんよ、ハハハ。あんまり家庭に仕事を持ち込むのはどうかと思うけどね。

入力もラクラクOK

さーてお次は、実際に自分で入力してみよう。せっかく日本語がOKなんだから、使わない手はないよね。ここで注意してほしいのが、最長文字数。ファイル名は、英数字で8文字、日本語(全角)で、4文字までだからね。

ところで、入力の方法なんだけど、MSX-WRITEなどのワープロソフトをセットすれば、すぐさま連文節変換ができてしまうのだ。じゃあ聞くけど、連文節変換ってナニだ？ 答え。長い文章をババッとイッキに変換しちゃうという

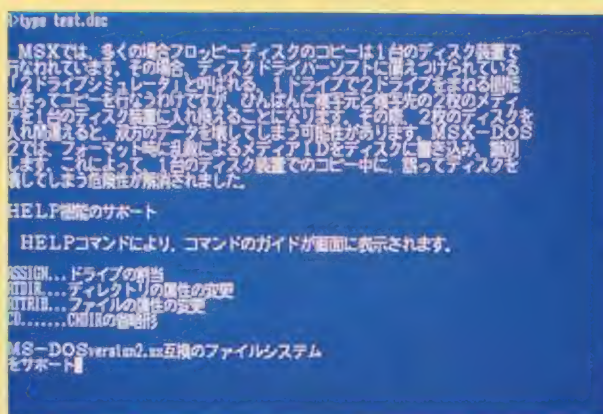
困ったときはすかさず

とっても賢くて、物わかりのいいはずのDOS2ちゃんが、言うことを聞かないとか、使い方がわからなくなったんだけど、マニュアル見るのがおっくうだなあ、というときには、HELPと打ってリターンキーを押そう。そうすると、各コマンドの機能が表示されるんだ。もっと詳しい使い方を知りたいときには、

HELPP

HELPのあとにコマンドの名前を入れると、使い方が出てくるよ。これで大丈夫だね。でも、時間のあるときはめんどくさらずに、マニュアルをしっかりと読んでほしいな。たぶん、タメになることがたくさん載っているはずだから。

画面に表示してみたのだ



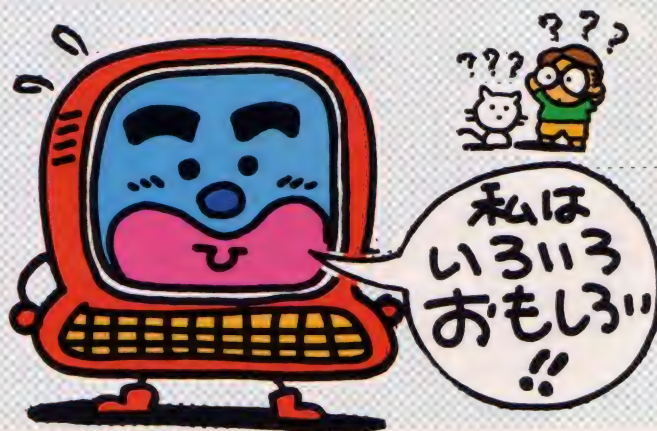
上の画面は、TEST.DOCというファイル(自分で適当に作った物なんだけど)をMSX-DOS2のTYPEコマンドにより画面に表示しているところだ。なかなか、ハッキリ、クッキリと見えるでしょ。今までのMSXとは、雰囲気が違う感じが

するね。これは、MS-DOS上でも同じようにTYPEして見ることができるといえる。ということは、これは、いわゆるひとつの互換性のこ利益ということだね。あっちのマシンこっちのマシンとグリーンと利用範囲が広がっていくわけだ。

こと。ウーン、パチパチ。偉いんだねえ。

たとえ、ワープロソフトを持っていなくても、漢字変換をしてくれるのだ。ただしこの場合は、単漢字変換といって、長い文書を変換することはできないが、ファイル名や、ディレクトリ名程度のものであったら、不自由はしないだろう。使いこなしてね。

最後に情報をひとつ。先月号でお知らせしたパッケージの内容のほか、新しいタイプが加わったよ。メインRAMが128キロバイト以上のマシンを持っているユーザー向けなんだけど、カートリッジ内部にRAMが搭載されてなくて、価格が24,800円というものなんだ。自分のマシンがどちらに当てはまるかを確かめといてね。



帰ってきた

ウーくんのソフト屋さん#2



TOOL

MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック 桜沢エリカ
プログラム 杉谷 成一

ウーくんのウハウハ目覚まし時計



タイマー付きで便利ね!

夏休みは楽しく過ごしていますか? たくさんの宿題なんかあとまわし! 海へ行ったり、山へ行ったり、おもいっきり夏休みをエンジョイしてるのかな。でも、たまには早起きして家の手伝いをしようね。というわけで、今月はウーくんの目覚まし時計なのだ。このプログラムがあれば、寝坊なんてしないぞ! おまけに、59分59秒まで計れるタイマーまでついてるんです。宿題をするときや、お母さんが料理を作るときなんかに使ってみてはどうでしょうか?

プログラムの使い方

RUNさせると“下の数字が60になるまで待つてね”と表示されます。60になったら、12時をさしている時計が表示されますので、正確な時刻に合わせましょう。カーソルキーの上下で“SET TIME”を選びリターンキーを押してください。

まず“HOUR”を選び、リターンキーを押してください。カーソルキーで針を進めたり、戻したりす

ることができます。針をセットしたらもう一度リターンキーを押してください。“MINUTE”も同様にセットします。セットできたら、“OK”を選んでください。これで時刻がセットできました。

“ALARM”、“TIMER”も同じ要領でセットします。なお、タイマーは6回鳴ると止まるようになっていますが、アラームの音を止めたい場合は、スペースを少し長く押すと止まるようになっています。


```

1000 /*----- UUKUN TOKEI -----*/
1010 CLEAR 1000:SCREEN 2,3:COLOR 15,4,4:CLS
1020 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1030 DEFINT A-Z:DIM RX(4,60),RY(4,60),A$(3)
1040 /*----- MAKE SIN DATA -----*/
1050 X=88:Y=88+4
1060 PRESET (24,64):PRINT #1,"シタノ スウシ"カ 60 ニナルマデ マッテナ"
1070 FOR R=0 TO 360 STEP 6
1080 RX#=COS((R-90)/57.5):RY#=SIN((R-90)/57.5):N=R/6
1090 RX(0,N)=(RX##4)+X:RY(0,N)=(RY##4)+Y
1100 RX(1,N)=(RX##36)+X:RY(1,N)=(RY##36)+Y
1110 RX(2,N)=(RX##50)+X:RY(2,N)=(RY##50)+Y
1120 RX(3,N)=(RX##55)+X:RY(3,N)=(RY##55)+Y
1130 RX(4,N)=(RX##60)+X:RY(4,N)=(RY##60)+Y
1140 LINE (88,80)-(112,80),0,BF:PRESET (88,80):PRINT #1,N
1150 NEXT R
1160 /*----- DISPLAY SET -----*/
1170 COLOR 0,4,4:CLS:GOSUB 2750
1180 CIRCLE(X,Y),88,2:PAINT(X,Y),2
1190 CIRCLE(X,Y),78,15:PAINT(X,Y),15
1200 CIRCLE(X,Y),3,1:PAINT(X,Y),1
1210 FOR A=0 TO 59
1220 IF A MOD 5 = 0 THEN CIRCLE(RX(4,A),RY(4,A)),1,1
1230 PSET(RX(4,A),RY(4,A)),1
1240 NEXT A
1250 RESTORE 1360:COLOR 0
1260 FOR I=1 TO 12:READ A$,B,C:PSET(B,C),15:PRINT #1,A$:NEXT
1270 PUT SPRITE0,(196,64),1:PUT SPRITE1,(196,64),11
1280 PUT SPRITE2,(196,96),1:PUT SPRITE3,(196,96),11
1290 COLOR 8:PRESET (192,10):PRINT #1,"ウーくん"
1300 PRESET(204,22):PRINT #1,"0"
1310 PRESET(192,34):PRINT #1,"0.1"
1315 PRESET(176,46):PRINT #1,"0.2"
1320 WS=0:GOSUB 2180:WM=M:GOSUB 2190:WH=H*5:GOSUB 2200
1330 ON INTERVAL=60 GOSUB 1390
1340 INTERVAL ON
1350 GOSUB 2210:GOTO 1650
1360 DATA "12",82,18,"1",122,28,"2",147,52,"3",155,89
1370 DATA "4",147,122,"5",122,149,"6",86,158,"7",49,148
1380 DATA "8",24,122,"9",16,89,"10",24,52,"11",49,28
1390 /*----- READ TIME -----*/
1400 S=S+1:IF S=60 THEN S=0:M=M+1:IF M=60 THEN M=0:H=H+1:IF H=12 T
HEN H=0
1410 IF M=MA AND H=HA AND AL=1 AND AB=0 THEN AB=1:VV=0:LC=0
1420 IF TI=0 THEN GOTO 1450
1430 TS=TS-1:IF TS=-1 THEN TS=59:TM=TM-1
1440 IF TM=0 AND TS=0 THEN TB=1:IF TI=1 THEN TI=0:GOSUB 1580:ELSE
TI=0
1450 IF AB=1 AND BO=-1 THEN AB=0:AL=0:VV=0
1460 IF AB=1 AND BO=0 THEN GOSUB 1630:LC=LC+1:IF LC=30 THEN LC=0:V
V=VV+1:IF VV=5 THEN VV=4
1470 IF TB=1 THEN :TI=0:GOSUB 1630 :TC=TC+1:IF TC=6 THEN TC=0:TB=0
1480 IF TI=1 THEN GOTO 1580
1490 IF MS<>0 OR SE<>0 THEN RETURN
1500 HD=(H*5) MOD 60 +M*12
1510 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
1520 WS=S:GOSUB 2180
1530 IF WM<>M THEN LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
1540 WM=M:GOSUB 2190
1550 IF WH<>HD THEN LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
1560 WH=HD:GOSUB 2200
1570 RETURN
1580 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
1590 WS=TS:GOSUB 2180
1600 IF WM<>TM THEN LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
1610 WM=TM:GOSUB 2190
1620 RETURN
1630 /*----- MUSIC -----*/
1640 PLAY "D6L64V"+STR$(11+VV)+"ER64ER64ER64E":RETURN
1650 /*----- MAIN MENU -----*/

```



★アラームの音はだんだん大きくなるよ。



★使い方自由なタイマーも付いています。

各行の説明

- 1000~1030 初期設定
- 1040~1150 時計の針の位置のデータを計算して、変数に書き込む
- 1160~1380 画面設定
- 1390~1620 今の時刻を1秒ごとにチェックする
- 1630~1640 ベルを鳴らす
- 1650~1690 メインメニューの表示と、何を選んだかチェックする
- 1700~2100 メインメニューで選んだコマンドのメニューを表示して、何を選んだかチェックするサブルーチン群
- 2110~2120 それぞれのメニューのメッセージを変数に読み込む
- 2130~2160 すべての針を消す
- 2170~2200 針を表示する
- 2210~2420 メニューの表示とコマンドを選ぶためのサブルーチン
- 2430~2640 時刻を設定したときに針を動かす
- 2650~2700 キー入力を見ている
- 2710~2740 メニューのメッセージのデータ
- 2750~2800 スプライトを定義
- 2810~2890 ウーくんのスプライトデータ

プログラム解説

「もっと鳩時計みたいにしたい」と思う人は、次のプログラムを試け加えてみてはどうでしょうか。

1485 IF (M=0 AND S<H) OR (M=30 AND S=0) THEN GOSUB 1630

こうすると、毎時0分には短針の指す数字と同じ回数、そして毎時30分には1回だけアラームが鳴るようになります。あと、1640行でアラームを鳴らしているの、ここのPLAY文を変えてみるのも楽しいんじゃないでしょうか。

MSX2を持っている人は、1010行のSCREEN文を、SCREEN5、3とすると、時計をディスプレイに描きあげるスピードが速くなりますが、時計の文字盤の表示がおかしくなってしまうので、プログラミングに自信がある人は調整してくださいね。それじゃあ、打ち込みミスのないように。



```

1660 MS=0:A#(1)=" ALARM ":A#(2)=" TIMER ":A#(3)="SET TIME"
1670 ME=1:GOSUB 2250
1680 ON ME GOSUB 1790,1930,1700
1690 GOTO 1660
1700 /*----- SET TIME -----*/
1710 INTERVAL OFF
1720 GOSUB 2130:GOSUB 2190:GOSUB 2200
1730 MS=1:RESTORE 2720:GOSUB 2110:ME=1
1740 GOSUB 2250
1750 ON ME GOTO 1760,1770,1780
1760 HH=H:GOSUB 2570:H=HH:GOTO 1740
1770 MM=M:GOSUB 2490:M=MM:GOTO 1740
1780 S=0:INTERVAL ON:RETURN
1790 /*----- ALARM -----*/
1800 MS=2:GOSUB 2130
1810 WM=MA:GOSUB 2190:WH=HA*5:GOSUB 2200
1820 RESTORE 2730:GOSUB 2110:ME=1
1830 GOSUB 2250
1840 ON ME GOTO 1850,1910,1920
1850 MS=3:RESTORE 2720:GOSUB 2110:ME=1
1860 GOSUB 2250
1870 ON ME GOTO 1880,1890,1900
1880 HH=HA:GOSUB 2570:HA=HH:GOTO 1860
1890 MM=MA:GOSUB 2530:MA=MM:GOTO 1860
1900 ME=1:AL=1:GOTO 1820
1910 AL=0:GOTO 1830
1920 RETURN
1930 /*----- TIMER -----*/
1940 MS=4:GOSUB 2130:IF TI=2 THEN TI=1:GOTO 1960
1950 GOSUB 2100
1960 RESTORE 2730:GOSUB 2110:ME=1
1970 GOSUB 2250
1980 ON ME GOTO 1990,2070,2080
1990 IF TI=1 THEN 1970
2000 MS=5:RESTORE 2740:GOSUB 2110:ME=1
2010 GOSUB 2250
2020 ON ME GOTO 2030,2040,2050
2030 MM=TM:GOSUB 2490:TM=MM:GOTO 2010
2040 SS=TS:GOSUB 2430:TS=SS:GOTO 2010
2050 IF TM=0 AND TS=0 THEN GOTO 2010
2060 ME=1:TI=1:GOTO 1960
2070 TI=0:GOSUB 2130:GOSUB 2100:GOTO 1970
2080 IF TI=1 THEN TI=2:RETURN
2090 TI=0:RETURN
2100 TM=0:TS=0:WM=TM:GOSUB 2190:WS=TS:GOSUB 2180:RETURN
2110 /*----- MESSAGE SET -----*/
2120 FOR I=1 TO 3:READ A#(I):NEXT I:RETURN
2130 /*----- ELASE -----*/
2140 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
2150 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
2160 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15:RETURN
2170 /*----- WRITE -----*/
2180 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),1:RETURN
2190 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),1:RETURN
2200 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),1:RETURN
2210 /*----- COMMAND MENU DISPLAY -----*/
2220 LINE(176,140)-(248,188),14,BF
2230 LINE(172,136)-(244,184),15,BF
2240 RETURN
2250 /*----- MENU SELECT -----*/
2260 COLOR 1:SE=1
2270 LINE(175,139)-(239,182),15,BF
2280 IF MS=2 AND AL=1 THEN COLOR 8
2290 PSET(176,140),15:PRINT #1,A#(1):COLOR 1
2300 PSET(176,156),15:PRINT #1,A#(2)
2310 PSET(176,172),15:PRINT #1,A#(3):GOTO 2350
2320 SE=1:OO=16*(MO-1):LINE(176,139+OO)-(238,147+OO),15,BF
2330 IF MS=2 AND AL=1 AND MO=1 THEN COLOR 8 ELSE COLOR 1
2340 PSET(176,140+OO),15:PRINT #1,A#(MO)
2350 OF=16*(ME-1):LINE(176,139+OF)-(238,147+OF),1,BF
2360 IF MS=2 AND AL=1 AND ME=1 THEN COLOR 8 ELSE COLOR 15

```


新・ウーくん



```

2370 PSET (176,140+OF),1:PRINT #1,A$(ME):SE=0
2380 MO=ME:GOSUB 2650
2390 IF D=0 AND ME>1 THEN ME=ME-1:GOTO 2320
2400 IF D=1 AND ME<3 THEN ME=ME+1:GOTO 2320
2410 IF D=2 THEN RETURN
2420 GOTO 2380
2430 /*----- MOVE SECOND HAND -----*/
2440 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2450 IF D=0 THEN SS=SS+1 ELSE SS=SS-1
2460 IF SS=60 THEN SS=0 ELSE IF SS=-1 THEN SS=59
2470 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
2480 WS=SS:GOSUB 2180:GOSUB 2190:GOTO 2440
2490 /*----- MOVE MINUTE HAND -----*/
2500 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2510 IF D=0 THEN MM=MM+1 ELSE MM=MM-1
2520 IF MM=60 THEN MM=0 ELSE IF MM=-1 THEN MM=59
2530 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
2540 WM=MM:GOSUB 2190
2550 IF MS=5 THEN GOSUB 2180 ELSE GOSUB 2200
2560 GOTO 2500
2570 /*----- MOVE HOUR HAND -----*/
2580 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
2590 WH=HH*5:GOSUB 2200
2600 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2610 IF D=0 THEN HH=HH+1 ELSE HH=HH-1
2620 IF HH=12 THEN HH=0 ELSE IF HH=-1 THEN HH=11
2630 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
2640 WH=HH*5:GOSUB 2200:GOSUB 2190:GOTO 2600
2650 /*----- KEY INPUT -----*/
2660 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(&HD) THEN D=2:RETURN
2670 BO=STRIG(0)
2680 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN GOTO 2660
2690 D=VAL(MID$("00011110",ST,1))
2700 RETURN
2710 /*----- DATA -----*/
2720 DATA " HOUR "," MINUTE "," OK "
2730 DATA " SET "," CANCEL "," OK "
2740 DATA " MINUTE "," SECOND "," START "
2750 /*----- SPRITE SET -----*/
2760 RESTORE 2810
2770 FOR A=0 TO 3:S$=""
2780 FOR B=0 TO 31:READ D$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT B
2790 SPRITE$(A)=S$:NEXT A
2800 RETURN
2810 /*----- SPIRTE DATA -----*/
2820 DATA 08,14,22,21,20,40,4C,92,82,87,48,4A,28,27,10,09
2830 DATA 10,28,44,84,04,02,32,49,41,E1,12,52,14,E4,08,10
2840 DATA 00,08,1C,1E,1F,3F,33,6D,7D,78,37,35,17,18,0F,06
2850 DATA 00,10,38,78,F8,FC,CC,B6,BE,1E,EC,AC,E8,18,F0,E0
2860 DATA 27,41,90,90,40,20,10,11,12,14,08,00,00,00,00,00
2870 DATA E4,F2,09,09,02,04,08,88,48,28,10,00,00,00,00,00
2880 DATA 18,3E,6F,6F,3F,1F,0F,0E,0C,08,00,00,00,00,00,00
2890 DATA 18,0C,F6,F6,FC,F8,F0,70,30,10,00,00,00,00,00,00

```

変数リスト

- AB アラームを鳴らすかどうかのフラグ
- AL アラームがセットされているかのフラグ
- H,M,S 現在の時刻
- HA,MA アラームの時刻
- HD 短針表示用
- HH,MM,SS ワーク用
- LC アラーム用カウンター
- ME メニューのカーソル位置
- MS メニューの位置
- RX(m,n),RY(m,n)
時計の針の座標用データ
- TB タイマーを鳴らすかどうかのフラグ
- TC タイマー用カウンター
- TI タイマーの状態用フラグ
- TM,TS タイマーの時間
- WH,WM,WS
最後に画面に表示した時計の針の位置

お・知・ら・せ

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらなあと思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってね。採用者にはMマガのオリジナルグッズをプレゼントします。どしどし応募してね！

あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山 6-11-1

スリーエフ南青山ビル

株アスキー MSXマガジン

ウーくんのソフト屋さん係



田中パンチ先生による——なんでもかんでも

MUSIC ピヨピヨ!



この一、なかんずく、音楽のコーナーである、とりあえず、FMPACくんも発売されて、すこしニギワイを見せている、MSXの音楽シーンですね。このまま加速して、ますますの発展を期待してやみません、という書き出しであります。

第4回

FMPAC用ツールについてのお話、その他

FM音源はぜひ欲しい

よっ! どうだい? 銀だい? 金だい? お元気でした? とうとうFM/パナミュージUMENTカートリッジ(以下FMPACと略、メーカーさんはパナソフト、7,800円)が発売されましたね。どうですか? 試したですか? サンプルでお借りしてるアイレムさんの『R-TYPE』なんかをFM音源の渦中でプレイしていると、もうピンピンですよ。これからは、ほとんど、FM音源が標準化されるんじゃないかしらん。いい音は、一度聞いたら、病み付きになっちゃいますから。耳、一回肥えちゃうと、もう過去

には戻れないっていう感覚ありますからね——どうも、田中パンチです。

やや、私事で申しわけないと思いつつ、書いてしまうところが私の少しりりしいところだと思いますが、まあいいでしょう。私、個人的に、(株)リットーAVCが運営されますところのM&ANETというネットワークに加入しておりまして、これがなかなかおもしろいんですよ最近。M&Aとは、ミュージック&オーディオ・ビジュアルの略。音楽関係やビジュアルの諸メディアのいろいろな情報が載っかってい

るネットです。特におもしろく、また活発なのは、やはり音楽関連。MIDIでいろいろやっているんだけど、その手のお友だちや相談相手がほしいなあ、などという人はうってつけ。身の回りに通信ターミナルがある人は、一度入ってみればよろしいでしょう。詳細は、リットーミュージックから発行されている音楽各誌の自社広告のところに載っています。興味のある方はどうぞ。

で、そのM&ANETのメンバーが集まって、このあいだライブなんてことをやってしまいまして、田中パンチさんも出演してしまいました。登場時間は10分程度と短いものでしたが、人々の目前で演奏するって、数年ぶりの快感でしたわ、ハッハッハ。これでまたライブ活動の虫がうじゃうじゃしてきそうです。みなさんも、せいぜいそういうの、やってください。

では本題です。FMPAC内蔵のFM音源に対応したミュージックエディタがいくつか発売されるようでございます。今月、お隣りのページでご紹介している、BIT²の『シンセサウルス』(6,800円だよ)。また、ウインキーソフトさんも鋭意開発中との噂も聞いています。キミのMSXがシーケンサープラスFM音源ユニットに変身してしまう



のです、FMPACとそれらのエディタソフトがあれば、MIDIに対応できない——! という残念な心の傷は残るにしろ、実験的というレベルははるかに超越したことができるんですよ。オリジナルの音色も作ることができるし。

FM音源って、固い金属質な音、たとえばチャイムとか、ハーブシコードとかに威力があるのです。キラキラした音質に。効果音でいえば、ガラスの割れる音とか、いいかもしれない。そういうイ音を作るというのも、おくゆかしい興味のひとつに数えあげられるでしょうね、やはり。

てなわけで、とりあえずは、シンセサウルスの概要をご説明いたします。他のツールは、細かい情報が入りしだい、順次お伝えいたしますよ。しかし、ここまでくると、MIDIにも対応させたいですねえ。シンクロするだけでも、いいんですがね。Mピヨでハード製作記事でも始めるかあ!?



音を作って、作曲して、そして演奏いたしましょう

『シンセサウルス』は、MSX1そしてMSX2、両方に対応しています。ROMカートリッジだよ。

このソフトには、3つの機能が備わっていて、

- ①シーケンサー機能による、MTRモード。
- ②FM音源による、オリジナル音色の作成。
- ③音符を5線符に乗っけて、楽譜作成モード。



◆ 9音同時プレイのMTRモード画面だよ。

以上の3つ。順番に説明じゃ。

①シーケンサー機能によるMTRモード。MTRっていうのは、マルチ・トラック・レコーダーの略。つまり、マルチ商法で儲けて、そのお金でトラックを買ってレコードを運搬する人のこと、だ。そしてこのモード上では——と、冗談をほっとらかしにして、説明を続けてはいけないネ。

普通のカセットテープレコーダーは、片面にLEFTとRIGHTの2チャンネルのトラックがあるわけですよ。ステレオで聞けるというわけだから、LEFTとRIGHTはそれぞれ独立したものととして、分かれてテープ上に収録されているわけですよ。MTRっていうのは、その独立したトラックが2つじゃなくて、



◆ 6音プラスリズムMTRモード画面。

つまり普通のステレオ2チャンネル以上に、4つとか8つとかのチャンネル数をテープ上に書き込むことができるレコーダーなわけ。たとえば、4トラックのMTRというものがあつたとすればトラック1にピアノ、2にベース、3に尺八で4にゲップの音というように、それぞれ独立して、レコーディングと再生ができる、そういうことなのです。

で、このシンセサウルスの場合にあてはめてみると、9音同時プレイというモードは、9トラックのMTRということになってしまうわけ。それで、1トラックにピアノ、2にベース、3にストリングス……と音色を振り分け、後述の楽譜作成モードを使って入力した



◆ 音色エディットモードの画面なのだ。

データを演奏することができるんだ。それぞれのトラックごとにフェーダー(ボリューム)が用意されているので、各音色の音量のバランスを調整、適正バランスで再生できたりもする。しかしシンセサウルスのMTRモードの各トラックには単音のデータしか収録できない。だから、ピアノの3声の和音、なんてときは、トラックを3つ使用して、それぞれド、ミ、ソというようにするのですよ。

次です。②のモード、FM音源の音色エディットの説明。FMPACに内蔵されているFM音源というのは、基本的にはヤマハのシンセサイザー“DX”シリーズに採用されている方式と同じ。キャリアとモジュレータという2つのオペレータのいろんな値をいじくって音を作っていくという方式なのだ。キャリアって何？ モジュレータってなーによん？ という質問もござりましょうが、それを解説す



◆ PACやディスクにデータをセーブ可能。

るだけでこのページが埋まってしまうそうなので、涙とウーロン茶を飲んで省略しますが、知りたくてうずうずしてしまう人は、楽器屋さんの書籍売場なんかでDXのうんたらかんたら、みたいな本を読んで、独自で勉強してください。まあ、ここで触れておく最低限のことといえば、画面写真にあるように、いっぱいあるフェーダーをマウスでうじうじすると、リアルタイムで音色が変わっていくと、それだけ覚えといてもらえばいいでしょう。どんな音が出るのかといえば、ヤマハさんのショルキーに匹敵する、という感じがな？ 作った音色は、PACあるいはディスクにセーブして、保存できますですよ。

音はあっても、曲のデータがないとあきません。そこで楽譜作成モード、③の登場。

シンセサウルス



マウスで各種アイコンを選び、5線符の上に音符を乗っけていきましょう。あるいは、画面上の鍵盤に対応するキーボードから、ダイレクトに入力することも可能。

ここでやはり！ 痛感することといえば、譜面を読んで、作った曲をスラスラと譜面に起こす能力が備わっていればなー！ 私の頭に、という点。そういう能力があればこのようなツールとか、ヤマハの“QX”シリーズや、ローランドの“MC”シリーズのようなシーケンサーが、ドンドコ使えるのにー。

逆に考えると、シンセサウルスの楽譜作成モードをいじくりまわして、音符理解能力を向上させればよい、ともいえる。

ゲームの良音BGMユニットだけではもったいないぞ、FMPACは。こういった音楽ツールで、さらにクリエイティブ(かっこいい)に、使ってやろーではないか。



◆ 楽譜作成モード。音符を入力すれー！

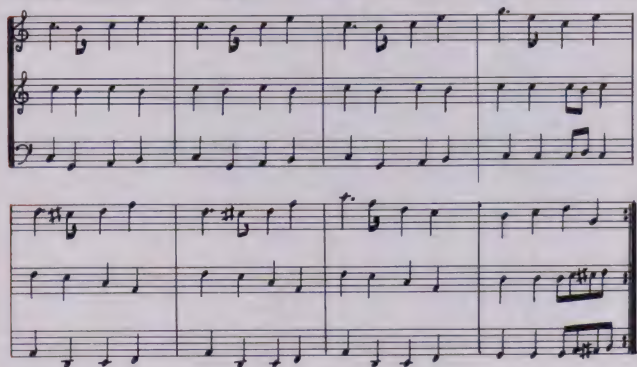


ハリハリの海苔

同じコード展開の曲が3つ。それぞれ、4のノリ、8のノリ、16のノリなわけ。リズムのきざみ方でいろいろ変わりますねー、という具体例であります。

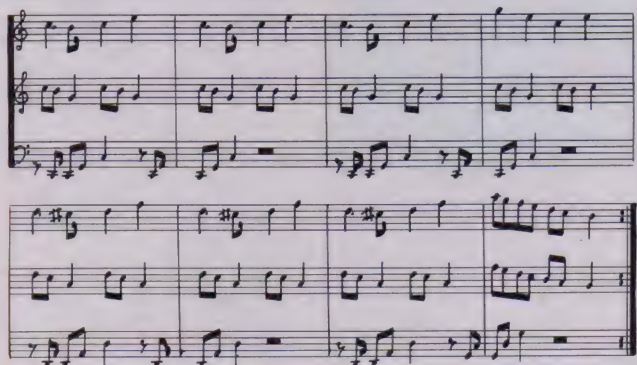
4のノリだとうこうね

トン、トン、トン、トンと、パンダのトントン。4ビートだと、こんな感じかな？ 1小節でトントントントンと、とんからりなのだ。



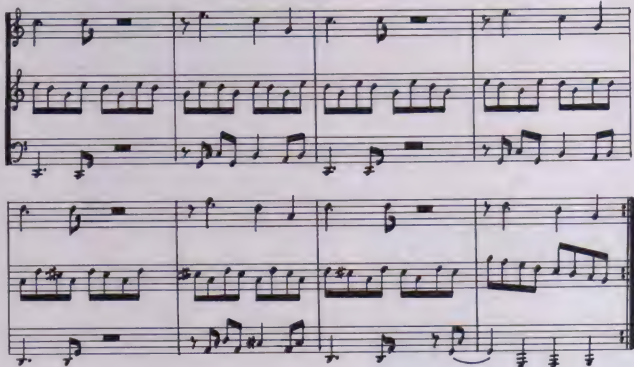
8のノリだとうこうよ

トトチト、トトチト。8ビート。8のノリにアレンジしなおすとこうなっちゃった。リズムのちがい、おわかりでしょうか？



16のノリだとうこうかしら

トコトコチトト、トコチトトコトコ。16ビート。プログラムのほうでは、ハイハットが16のリズムを刻んでおりますです、はい。



ビートのお話だあ

さて、お話変わって、いつものサンプルミュージックのコーナーです。今回はビートについて考えてみる、のココロだー。

曲のノリっていうのは、そのリズムに大きく左右される、っていうか、はっきり言ってリズムがノリ自身であるわけ。バスドラムとスネアとハイハット、あるいはベース、そしてバックギングのキーボードのカットング。それらの単位時間中の「ハギレ」が、曲の鼓動を生みだす。あ、そうそう、リズムって、けしてドラムのことをイコールで考えてちゃいけないんだ

ぜ。たとえば、ベースの音がほかの楽器を引っばってノリを決めるなんてこともあるわけなんだよね。編集部在籍の元バンドマンが、そういつてました。そのおとつあんはベーシストで、常日頃、そう考えてベースの練習をしてきたそうです。今はもう1児のパパだけど。ああ関係ないか。



2ビート、4ビート、8ビート、16ビート、ビートきよし……など、いろんなノリがあるんだけれど、それは何かと尋ねたら、単位小節中をどういう割合で分割するか、とまあ、そーゆーことなわけだな。楽典の上ではどーのこーのということは書きませぬが、上の譜面を見てもらって、右ページのリストを打ち込んでもらい、聞いていただくと、ああそうなのね、ということになりおりはべり、いまそがりという感じー。文章の語尾で遊ぶなっっちゃうの！ はーい。

ゲームのBGMでの常套手段としては、連続したベース音で、躍動感を出すってのがあるな。チョッ

パー風にオクターブアップ・ダウンの繰り返し、あるいは堅めの音色でドドドドドドと、怒濤のように、こんこんと湧き出る泉のごとく連続させる。これ、なかなか、効果的なわけだ。シューティングゲームの曲の作り方って、ほとんどそーだよ。

別に、この曲は〇ビートだあ、なんていうことはいつも考える必要はないんだけど、まあ1回ぐらいは触れておきたいと、そういうわけだよね、今回は。

そんなこんなで、次ページではリストです。4、8、16と3部作。ペロペロと打ち込んで、耳で確かめてみましょうー。



私はやっぱり16ビートだなあ。
細かいリズムのノリと、こきみよいボーカルがピッタリ合った曲が最高に好き。今度、そういう曲を作って、ここにご紹介しますね。
FM音源で9音使えて、リズムも出せるんなら、かなりのことでき

ちゃうもんね。まあ、期待してて
 ちょーだい！ 曲作って、楽譜に
 おこして、写譜して……というの
 がここの私のお仕事なんですが、
 そーねー、やはり譜面が読める書
 けるっていうのを、音楽好きのあ
 なたなら目標にしてみたいわ
 あ。本気でやれば、大丈夫。この
 コーナーを利用して、譜面に慣れ
 ていってもらえれば、いいわけよ。

FMPAC対応です!

ちと話はありますが、これから
のFMPAC対応のゲームで遊ぶに関
しては、デジタルリバーブが、も
しかすると必需品になるかもしれ
ませんぞ。はっきりいって、臨場
感がまーたたくちがう。MSXのオ
ーディオ端子にエフェクターをつ
ないで、そしてステレオへ。アク

あ、それから、もう1点。提案です。FMPACは、おもしろくもモノラル出力。これをステレオ出力にして楽しみたい! どうするかというと、電子工作のキットなんかにあるステレオボックスを組み立ててつないでやったり、エフェクターのコーラスなどを利用してステレオにしてやったり……いずれも擬似的なステレオ効果だけど、それなりにコチコチはなります。ま、これもなんかの縁、音に凝れるとこまで凝ってみましょ。今、ものすごく安くて、すごーくイイ音にしてくれるエフェクター類が楽器屋さんやうじゃうじゃしてますからね。2~3年前とは、本当に事情がちがうから。おじさんは、びっくりしてしまいます。

●おたよりを急募●

なんとか内容をMIDI関連に
 持ち込みたいところなんです、
 いかんせんMSXのハードとの融
 合点がありませんので、そのあ

たりがネックです。MIDIのインターフェイスでもどこか、新しく発売してくれたらいいんですけどね。それとも、MSXマガジンで基板起こして、ソフト作りますかあ。ハード的には、そんなにむずかしいそうですよ。ソフトの方が多少問題らしいですけど。じゃ、また来月！

3曲分のリストだよ

[illegible]

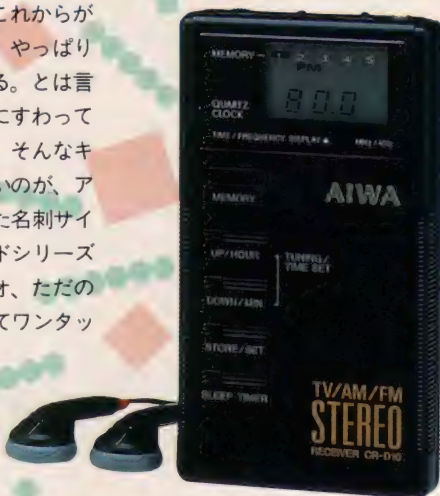
INFORMATION



RADIO

TVの音も拾ってくれる一発選局ラジオ

プロ野球もいよいよこれからが“本番”ってとこだけど、やっぱりナイターは生放送に限る。とはいえ、いつもテレビの前にすわってられるわけじゃない。そんなキミにぜひとも紹介したいのが、アイワ(株)から発売された名刺サイズの薄型ラジオ、カードシリーズの『CR-D10』。このラジオ、ただのカードラジオじゃなくてワンタッチでジャストチューニングができちゃうのだ。ワンタッチで。その上、ズレないクリアな受音が楽しめるし、



他に3種。価格は14,800円。㊟アイワ(株) ☎03-835-1207
テレビの音も拾ってくれるし、おまけに時計としても使えちゃう。これさえあれば、いつでもどこでもプロ野球が“生”で聞ける。

もちろんインナーイヤー形ステレオヘッドホンがついているから、電車の中とか町中でも1人の世界にひたれちゃうぞ。

RADIO

いつでもどこでもミュージック!

夏っていったらやっぱり海が一番だ。浜辺に寝そべってラジオから流れてくるヒットチャートに耳をかたむけるなんて、ほんとに快感! そんな快感味わいたい人におすすめなのが、ソニー(株)から発売された『FM/AM2バンドレシーバーICF-S78』だ。“シャワーラジオ”って言った方がわかりやすいかな。とにかくこのラジオときたら、ラジオのくせに(?)バスルームでもOKっていうんだからあきれちゃうよね。長～いハンガーベルトは自由に曲がるからどこにでも掛けられるし、チューニングノブは濡れた手でもすべりにくく作ってあるんだ。おまけに310グラムだから持ち運びも楽だぞ。



今年の夏はビーチサイドで、音のシャワーを浴びちゃおう。

☎電源は単3乾電池を2本使用。価格は7,400円。㊟ソニー(株) ☎03-448-3311

GOODS

太りすぎのお父さんに贈りたいね

このごろ、お父さんのおなかがちよっぴり出てきたなって思ってる人、かなりいるんじゃないかな。みっともないからどうにかしてほしいんだけど、ジョギングに誘ってみても面倒くさがってばっか

りいるし。そんなお父さんには、松下電工(株)から発売された電子歩数計『アルファクラブEP434』をプレゼントしちゃおう。

実はこれ、ただの歩数計じゃない。歩数と走数だけでなく、何と消費したカロリーまで出してくれるのだ。操作はとっても簡単で、自分の体重を5キログラム単位で設定するだけでOK。そうしたら、消費カロリーを5カロリー単位で表示してくれちゃうんだ。26グラムだからとっても軽し、おまけに時計の機能も付いているから、腕時計の代わりにも使えちゃうね。



★価格は4,800円。
㊟松下電工(株) ☎03-454-6111

GOODS

気分だけ海外旅行しちゃおうか

ちまたでは海外旅行が大ブームなんだそうだけど、そんなことおかまいなしって感じてただひたすら新作ソフトを買いあさってる人に、いいものを紹介しちゃおう。(株)服部セイコーから発売された『ワールドタイム ウェザーデータ』だ。これはカードサイズの時計

なんだけど、日本だけでなく世界主要25都市の時刻も瞬時にしてわかるんだ。時刻だけじゃないぞ。各都市のその月の最高・最低気温、降雨日数の平均まで表示してくれちゃうんだからウレシイ。

おまけに1988～2037年のフルオートカレンダー機能もついている

から、これ一台でいろいろと楽しめちゃう。たとえば、「今、僕は小雨の降りしきるロンドンにいるんだ」とか、「10年後の私の誕生日は何曜日かな」とか、とにかくいろいろ想像して楽しめちゃうかしこい時計なのだ。



★価格は4,000円。㊟(株)服部セイコー ☎03-563-2111

GOODS

肩こりおかあさんにあげたいね



★価格は1,800円。◎松下電池工業(株) ☎06-991-1141

肩こりなんてまだまだ関係ないだろうけど、「肩こっちゃった」って口ぐせみたいに言ってるおかあさんにプレゼントしたら、泣いて喜ばれちゃうこうけあいなのが

松下電池工業(株)から発売された、携帯用リフレッシャー『エッグル』だ。

平たく言えば、携帯用肩もみ器なんだけど、こんなにかわいいのは初めてだぞ。なにしろ目玉焼きの形をしているのだ。

目玉焼きの「黄味」の部分に軽く触れるだけで、

毎分約1,500回も振動して、気分をリフレッシュしてくれちゃうんだ。

色はホワイト、グリーン、バイオレットの3色。95グラムと軽量だから持ち運びにもとても便利。

TOY

不思議感覚味わえちゃうぞ

変身願望って誰にでもあるはず。でも、せいぜい服をイメチェンするとか、髪形変える程度だね。そこで、今爆発的人気を誇っているのが、日本酸素(株)から発売された『マジックボイス』だ。これは酸素20パーセント、ヘリウム80パーセントの割合で混合された人工的な空気が袋の中に詰められているものなんだけど、これを吸うと、抑揚のないマンガチックなアヒル声になっちゃうんだ。そんな声で友達にイタズラ電話かけてもきっと正体バレないぞ。カラオケで歌っちゃっても、バカウケまちがいなし! とにかく使い道はいろいろありそう。もともとは潜水夫の呼吸用空気ってことだから、もちろん人体には無害だ。



★1袋で約3回分楽しめちゃう。価格は500円。◎日本酸素(株) ☎045-573-0120



GOODS

デートの前の身だしなみだね



★電源は単3乾電池1本。価格は3,500円。◎日本レミントン ☎03-475-1921

服はご自慢の一着だし、髪形だってバッチリ決めたし、映画館の場所もチェックしたし、これで今日のデートは完璧だぞ! なんてルンルンしてるところへ「鼻毛が伸びてるわよ。いや〜ね」なんて一撃を受けちゃったら、もう絶対に立ち直れない。朝、鼻毛さえ切っていれば……なんてウジウジしなくてすみたい人におすすめなのが、日本レミントンから発売された『鼻毛カッターNE-1』だ。刃の両側にガードがついてから安全だし、何よりも時間がかからないのがうれしい。おまけに、両側のガードを取りはずせば、女性の眉毛カットもできちゃうのだ。でも、鼻毛を切ってから眉毛カットっていうのはメチャクチャ不潔だ。

くれぐれも、鼻毛カットは一番

最後にとっておくべきだよ。毛抜きで鼻毛を抜くなんて、もう昔のお話。新人類としては、鼻毛のカットにもこだわりを持ちたいものだなー。

TOY

君もにわかジャズメンになれるヨ

ギターとかキーボードができる人って結構いるけど、サクソとかトランペットなんか吹ける人って「吹奏楽少年」ぐらいなもの。

もし吹けたらカッコイイなとは思うけど、最初はなかなか音が出ないって聞くし。そんなキミに、とっておきの便利ものを紹介しちゃおう。カシオ計算機(株)から発売の『デジタルホーンDH-100』だ? 一見するとサクソみたいだけど、サクソ、トランペット、シンセリード、オーボエ、クラリネット、フルートの6種類の楽器の音が出てくれちゃうのだ。しかも息を吹き込むだけで、いとも簡単に音が出るし、息の強弱によって音の大きさも自由自在なのだ。

つまり、本物の管楽器みたいに感情表現ができちゃうわけ。おまけに指使いは小学校で習ったリコーダーとほとんど同じだから、誰でもすぐ吹けちゃうぞ。



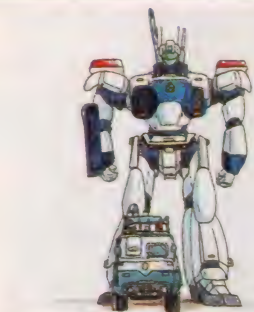
★マウスピース2個付き。価格は33,000円。◎カシオ計算機(株) ☎03-347-4811

機動警察パトレイバーvol.2

週刊少年サンデーに連載中の機動警察パトレイバー。そのイメージ・サントラアルバム第二弾が8月25日に発売されるぞ。

このアルバムでは、ビデオ・アニメの第4話以降のサウンド・トラックに加え、イメージソングなどが収録されてるんだ。原作者のゆうきまさみ氏の監修による、ビデオとはまたひと味違った世界を感じてほしいな。

ここでワーナーパイオニア(株)より、アニメのセル画を5名様、オリジナルTシャツを3名様にプレゼント。応募のあて先は、143ページのプレゼントと同じだよ。ちゃんと「セル画ちょーだい」とか「Tシャツ欲しい！」係と明記の上、送ってほしいな。ジャンジャン応募してくれるのを待ってるヨーン。



◆価格LP、カセット2,800円。CD3,200円。
問ワーナーパイオニア(株)



◆セル画とTシャツをプレゼントしちゃうのだ。どんどん応募してちょーだい。

明菜のニューアルバム『Femme Fatale』

ここのところ一段と女っぽさを増したな、っていう感じのする中森明菜。そんな彼女の新しいアルバム『Femme Fatale』が、8月3日に発売されたぞ。これは彼女にとって通算15枚目のアルバムで、今回はロサンゼルスでレコーディング、ミックス・ダウンを行なったんだ。そのときの明菜のコンディションが、ゼッコーチョーだったということで、予定していた時間よりもかなり早く終了したそう。明菜ファンなら見逃がせない1枚だね。

ところで、「Femme Fatale」の意味がわかる？ フランス語で「妖しい女」ってことなんだって。どーだい、お勉強になったでしょ。みんなの知識を豊かにするMマガなのだ。ハッハッハッ。読んで役立つMマガからもうひとつ情報。明



◆価格LP、カセット2,800円。CD3,200円。
問ワーナーパイオニア(株)

菜の夏のスケジュールなんだけど、コンサートツアーが7月20日の群馬県民会館を皮切りに、9月24日の中野サンプラザまで、全部で20回の公演が予定されているそうだ。

最後に、みんなにウレシイお知らせ。ワーナーパイオニア(株)より、中森明菜のポスターを5名様にプレゼント。応募のあて先は、143ページを見てね。

千倉真理の

映画も大好き!

まず、最初にご紹介するのは名古屋の名産。ようかんほど甘くなく、きな粉もちより食べやすい、和菓子の大臣!

「ういろうです」。

「え? ういろう?」。

「いいえ、「ウィロー」」。

「イエス! Willow!」。

実は、これが、主人公の名前。世界の運命を左右する赤ちゃんを守る「こびと」です。

そのウィローが、剣士や老魔法使いたちと組んで、バブモルダ女王をやっつける、ファンタジー・アドベンチャーなのですが、馬車のカーチェイスや、毛むくじらのこきぶり男みたいな化物物、豚、豚、豚、など(これだけでは、何のことを言っているのかわからないと思いますが、とにかく、口では説明できない) モンクなくおもしろい出来上がり。ジョージ・ルー

カスが構想に十年をかけ、ロン・ハワードを監督に起用してます。完璧な娯楽作品。キャンキャン騒いで観た後は、氷白玉で、お開きにしましょうね。

舞台はパリ。

事件はアメリカの医師、ウォーカー夫妻がパリに着いた朝、起こります。だんなさんが、シャワーを浴びているときに、なんと奥さんが消えてしまった……。

彼は、血まなこになって捜すのですが、場所が異国、それもパリということになると、なかなかにも頼れない。そのうち事件は、麻薬、密輸、国際的な陰謀へと、

うずまきのように、深みへはまっています。

普通の生活の中に訪れる、不条理の数々……。ユーモアをおりませながらも、怖い。パリという魅力的な町を的確に表わしていました。

最終回を静かに観た後で、しゃれた、バーで、流しそうめんを食べたくなる作品。



◆日劇、新宿スカラ座、新宿アカデミア、渋谷東宝他で全国公開中。ウィローを助けて冒険する戦士にバル・キルマー。



◆丸の内ルーブル、渋谷パンテオン、新宿ミラノ座他、全国公開中。パリのアパートをのぞき見できます!

TOY

信じる者は救われるかな

最近、占いが大ブームだね。占いの本が沢山出てるし。そこでビジコン(株)から発売されたのが『アストロV』だ。これは西洋の占星術の法則をプログラミングしてある本格的なコンピュータ占星術機で、操作はとっても簡単。運勢を占うときは自分の誕生日と占いたい日をインプットするだけ。

相性占いも自分と相手の生年月日を入れるだけでOK。おまけに占いの結果は星とハートのマークで



★色もかたちも新鮮だ。価格は6,000円。
◎ビジコン(株)第一部 ☎03-835-9031

表示してくれるのだ。結果を信じるか信じないかはキミしだいさ。

GOODS

お弁当タイムをエンジョイしちゃおう

お弁当箱のフタを開ける瞬間ってほんとに胸がときめいちゃうもの。でも開けてみたら、中身が全部片方に寄ってたり、おかずの臭いが他にうつってたりして不愉快になっちゃうこともある。そんな目にあわずにすんじょうかしこいお弁当箱が、松下電工(株)から発売された『ランチ』だ。一見すると缶ビールに見えちゃうけど、レッキとし



★ミニボーチもついてるぞ。価格は2,300円。
◎松下電工(株) ☎03-454-6111

た三段重ねのお弁当箱なのだ。これならカバンにすっぽりはいるね。フタは取り皿としても使えるぞ。

VIDEO

007/リビング・デイズ



映画ファンじゃなくても知ってるスクリーンのヒーローが、'007'ことジェームズ・ボンド。第1作'007は

殺しの番号'62年に作られて以来、流行にあわせ、ボンド役者を替えながら、26年も続けてきた。

そして、コメディータッチの年をとっちゃったおじさんロジャー・ムーアにも飽きたな、というときに登場したのが、今回のニューボンド、ティモシー・ダルトン。若くてスマート。中東の武器商人が仕掛けた罠を体当たりでかわしていくのだ。

この'体当たり'がとてもいい。特にクライマックスの空中アクションシーンはまさに手に汗握るも

ので、シリーズ中でもぬきんでた迫力。アクションの醍醐味を十二分に味わわせてくれる。

イアン・フレミング原作のイメージに、もっとも近いといわれているダルトン。清純派ボンドガール、マリアム・ダボとスウィートなラブシーンまで展開してくれて、やっぱりヒーローはこうでなくちゃ、と思わせるのだ。



●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/132分/16,800円

世にも不思議なアメーzing・ストーリー⑤



去年劇場で公開した、『世にも不思議なアメーzing・ストーリー』って、実はテレビ用だったってこと、みんな知ってた？ スティーブン・スピルバーグ製作だけあってテレビとは思えない豪華さだったよね。

で、このビデオは、そのシリーズ第5弾。3つのエピソードが収められている。人形が寂しい中年の男女に愛を運んでくれる『愛しのドール』。身体に触れるだけで病気を直す超能力を身につけた死刑

囚のお話『エスパー』。そして『感謝祭の御馳走』は、不思議な穴から食べ物と交換に金銀が届くが、という皮肉っぽいオチがきいた物語。SFXなしでも十分にファンタスティックなものが作れるというお手本のような作品ばかりだ。

●発売/販売元
CIC・ビクタービデオ
●発売中/72分/15,800円



LD

フレデリック・バックの世界 木を植えた男



アニメと聞けば顔をしかめる人も、この作品を観れば見解が変わる、といい切ってしまうのが『木を植えた男』。たったひとりで荒地を緑に変えた男の物語が、パステル画のような映像で綴られる。その美しさ緻密さは息をのむほど！ 動きも独特の味わいがあり、従来のアニメにはないタッチで、'87年のアカデミー短編賞(アニメ部門)を受賞したのもしかりうなずける。

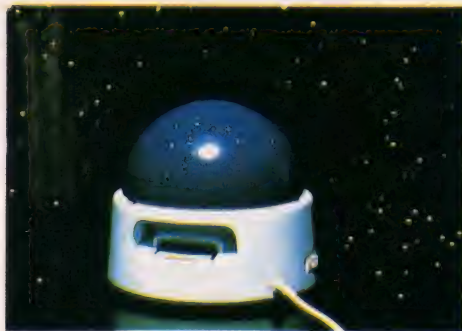
監督のフレデリック・バックは

この30分の作品に5年の歳月をかけ、しかもその途中片目を悪くするというアクシデントを乗り越えての完成だという。そんな彼の素晴らしい世界が、タツブリ堪能できるおススメの1枚だ。

●発売/販売元
レーザーディスク
●発売中/87分/9,800円



一石二鳥の蚊取りだね



●価格は2,500円。◎サンスター文具(株)☎03-872-7107

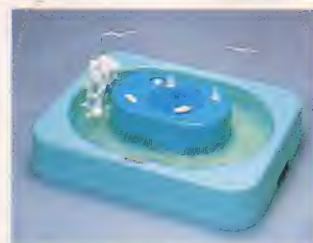
夏も盛りってとこだけど、暑苦しくて寝つけない夜もあるんじゃないかな。おまけにあの「ブーン」っていう不気味な音とともにどこからか出現する蚊の襲撃でも受けようものなら、文字どおり「泣きっ面」なんてことになっちゃうわけだ。夏掛けなんかバタバタさせて反撃しても「敵もさるもの」、なかなか逃げてってくれない。

そんな時はやっぱり電気蚊取り

に撃退してもらおうのが一番! でも、電気蚊取りってさ、どれもこれも実用一点張りてつまらない形してるよね。そこで、サンスター文具(株)から発売されたイキなやつを紹介しちゃう。その名も『スペースドーム』。

なんとスイッチONしたら天井にお星さまが輝いてしまうという感激モノ。つまりキミの部屋が即席プラネタリウムになってしまうわけ。キミがファンタジーの世界に酔いしれてる間に、につつき蚊どもは蚊取りマットの威力でバタバタと死んでってくれるのだ。もちろん部屋の電気は消しとかなきゃだめだよ。全国のデパートの文具売場で売ってるぞ。

そうめんパーティーなんていかがかな



●単1乾電池4個使用。価格は9,800円。◎宇部興産(株)食品部☎03-593-1523

夏ってほんとに食欲減退しちゃう。油っこいおかずなんか見るのもイヤって感じだし、でも食べないと夏バテちゃうしな。な～んて困ったときは、宇部興産(株)から発売された流しそうめん器の定番だ。いつもは地味なそうめんも、この『グルメン島』をで～んとド真ん中に置いてみんなで囲めば、立派なそうめんパーティーができちゃう。それに水の流れを利用して水車もカタカタ回ってくれるから、つられていつもよりたくさん食べ

られそうだね。おまけに電池式だから海でも山でもOKなのだ。薬味を盛りつける薬味トレーが付いてるのもうれしい。



ATTACK'88 in SUZUKA



●昨年の大阪会場でのワンシーン。熱気ムンムンだ。

おまじかね、今年もT&Eソフトの「ATTACK'88」のシーズン到来だよ。おまけに今年のはあ鈴鹿サーキットで、だぜ。鈴鹿といえば、去年F1グランプリが開かれちゃったところで、さすがはT&Eソフトって感じだね。去年の大阪にひき続き今年もかなりの盛り上がり期待できそう。なんてったってサ

ーキットカート大会もあるんだ(残念ながらサーキット大会の参加申し込みは締め切られちゃったけど見学だけならOKだよ)。

もちろん、新作ソフト発表会もあって、新作アドベンチャーゲーム『サイオブレッド』の完成版が初公開されちゃうんだって。その他

にもヒミツの新作ソフトがあるらしいからドキドキだね。それにQ&Aコーナーもあるから、わからないこととか知りたいことがあったら、ここぞとばかりに聞いちゃう。とにかく、ユーザーとゲームデザイナーとの親睦を深めるのがこの大会の趣旨だったことだから、ゲームの奥の奥まで知りたい人には

涙ものの企画が目白押しだよ。長い夏休みの一日を鈴鹿で思いっきりエンジョイしちゃおう。

日時は8月20日(土)11時30分から16時。会場は三重県鈴鹿市の鈴鹿サーキット。会場入場料は無料だけど、Mマガの8月号か9月号に載っているT&Eソフトの広告に付いてる入場引換券を持参すること。1枚で、5名まで有効だよ。会場までの交通機関だけど、近鉄名古屋線の白子(しろこ)駅で下車

すると西口から鈴鹿サーキットまでの無料送迎バスが運行されてて、誰でも乗れちゃうぞ。ただし運行時間は11時から12時までと16時から17時までだから気をつけよう。雨天の場合は当日の朝、T&Eソフトのテレホンサービス(☎052-776-8500)で知らせてくれる。その他の問い合わせは、(株)T&Eソフト(☎052-773-7770)までだよ。鈴鹿だし、無料だし、行かないヤソンだと思います。



BOOK

ノーライフキング

ゲーム好きにはたまらない小説が出るぞ。その名も『ノーライフキング』。作者が何とあの“いとうせいこう”で、表紙なんか藤原カムイなのだ。至れり尽くせりだね。“まこと”っていうゲー

●価格は980円。(株)新潮社03・266・5111

ム好きな10歳の少年が主人公(関係ないけど彼のお母さんがメチャメチャおちゃめで、いじらしいんだ)。まこととその友人たちが『ライフキング』っていうゲームにのめりこんでいっちゃって、果ては子供たち対大人たちの大論争が起ってしまうお話し。

コンピュータを導入した学習塾の様子は、とても興味深い。考えさせられちゃう一冊だ。



MUSIC

ハイドライド3



●CD3,000円。LP2,500円。CT2,500円。
●キングレコード(株)03・945・2111

こしばらくTOP30の上位に居座り続けていたあの『ハイドライド3』がレコード化されたぞ。

『ミュージック・フロム・ハイドライド3』っていうタイトルなんだけど、“ゲーム・オリジナル・サントラ・バージョン”と“スーパー・アレンジ・バージョン”とが収録されて充実度は二重丸だね。

軽いタッチの涼し気な曲ばかりだから暑い夏にはピッタリだ。

PRESENT

刑事大打撃

検挙率より発砲件数のほうが多いと噂されちゃうほど、むやみやたらに発砲したがる“大打撃”刑事が大活躍(?)するアドベンチャー推理ゲームだ。

社長令嬢誘拐事件だなんて、ドキドキしちゃうよね。大打撃刑事とコンビ組んで理沙ちゃんがかわいいのもうれしいな。お茶くみ



娘の名前が“御茶之目洋子”っていうのもおしゃれた。(株)インフォーマーシャルから5名の方にプレゼント。締め切りは9月8日だよ。

スターヴァージンのフォノシート

岩間梨絵子ちゃんって知ってるかな? あのオリジナルSFX冒険活劇ビデオ『スターヴァージン』の主題歌をうたってるカワイイ女の子なのだ。その主題歌と、おまけに梨絵子ちゃんの朗読がはいってるフォノシートがプレゼントされちゃうんだからうれしい。

この朗読は、ビデオ『スターヴァージン』の台本の頭の部分を脚色

したもので、梨絵子ちゃんの口調も、アナウンサー風、カセット文庫風、と変化しておもしろ

い。ポニーキャニオンから19名にプレゼント。締め切りは9月8日。



小林ひとみパズルインロンドン

小林ひとみがもらえちゃうなんて、そんなウマイ話があってもいいのかな。でも本当なんだ。これはバラバラになっているひとみちゃんを、もとどおりにしてあげちゃうパズルゲーム。ドキドキワクワク期待に胸をはずませちゃう。(株)インフォーマ



ーシャルから5名の方にプレゼントしてくれちゃう。締め切りは9月8日だ。

♡ごめんなさい

※先月号(7月8日発売号)の日本語MSX-DOS2の記事(123ページ)のなかで、三菱のML-G30は2スロットであるという記載がありますが、1スロットの誤りでした。つつしんで訂正させていただきます。ほんとうにごめんなさい。な

お、記事の種類のいかに問わず、内容についてお気付きの点、質問等がありましたら、お手数でもMSXマガジン編集部までお知らせ下さい。また、当インフォメーションのコーナーで、とりあげてほしい情報がありましたら、あわせてお知らせ下さいませ。お待ちいたしております。

ルパン三世のオリジナルポスター

ルパン三世って、ほんとにカッコイイ。美女のためならなんのその、っていう感じの生き方がとってもおしゃれた。で、ご好評ルパン三世のゲームの第2弾が出たんだけど、もう知ってるかな。今回の『バビロンの黄金伝説』は、バビロンの黄金をほしがってる美女のために悪戦苦闘しちゃうお話しなんだけど、ロマンがあって、なかなかおもしろそう。

そこでだ、『ルパン三世バビロ

ンの黄金伝説』の発売記念として、東宝アド・センター(株)から書きおろしオリジナルポスター(B2版)を10名の方にプレゼント。こんなポスターを部屋に貼ったら、夢でルパンに会えるかもよ。締め

切りは9月8日だ。



♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキーMSXマガジン編集部

インフォメーションプレゼント係 ○○希望

©LIGHT & SHADOWS, INC.

スーパーファミコンは？ドラクエIVは？再び燃えあがるファミコンワールドを解剖

BIWEEKLY

ファミコン通信

16号絶賛発売中
特別定価320円

特別付録

三国志 中原の覇者&
ファミコンウォーズ
2大シミュレーション攻略ガイド

対談 堀井雄二vs.さくまあきら
『ドラクエ』シリーズの作者と『桃太郎伝説』の作者が大熱談。次回作の
構想も語ってくれたのだっ!!

17号は8月19日発売

たぶん世界で初めての月2回刊パソコン情報誌だっ!!

LOG IN

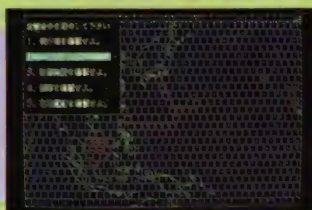
8月19日・9月2日合併号

特別定価450円 発売中!!

パソコンとは何ぞや。それすなわ面白く遊べるものなり。エレクトロニクス技術の粋を集めて作られ、皆それをもってゲームをせんとす。世にログインあり。これパソコンの未来を語るものなり。

最近ゲーム徹底解剖!!

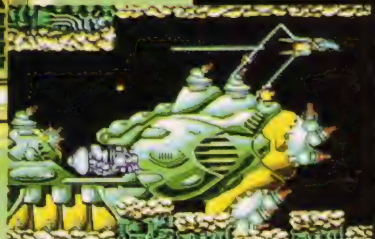
太
宰
洋
の
風



R
T
Y
P
E



琥珀色の遺言



特別付録

維新の嵐

白地図/人名録

記録帳



読者と編集者の触れ合いスナック

残暑お見舞い申し上げます。読者のキミが暑ければ、編集者の我々も暑いのだ！こりゃー、もうすっかり一心同体です。

MSX通信

ぶりぶり



ヘビメタさん繁盛記

そんなわけで季節感を無視したヘビメタの長髪を見ても、決して石を投げたりどついたりしないでやってくださいね。本人達も人前では平気な顔してますが、ホントは暑くて仕方がないんだから。それにMマガにもいるんだよねー、Ryu君とかさ。えっ、私？ 私は単に髪を切るお金がないだけなの。(M通の新人、中村ジャム(♀)記述)

いやー、今年はなかなか暑くないねーなんて思ってたけど、さすがに夏だけあって暑いわ。毎年この季節になると髪を切りたくなるんだよね、バツサリと。ああそれなのに切ることができないのだ。長髪へのこだわり……それがヘビメタへの第一歩である。

ヘビメタという言葉を知らない人のために、ちょっと説明しておこう。ヘビメタというのは、一般的におじさんおばさん達から「やかましっ」と迷惑がられている音楽で、ギターやヴォーカルがやたらめったら暑苦しく感じられる、あれですよ、あれ。そしてそういう音楽のファンで、ついでに好き

なバンドと同じようなカッコをして街を歩く人達のこともヘビメタと言うのだ。当然、長髪ねっ。

このヘビメタが、ここ数年間増殖し続けている。ほら、何となく思いあたるでしょ。道で会う人の半分はヘビメタ……のわけないけど、昔に比べてすごーく増えたよねー。アメリカでのムーブメントがそのまま輸入されてしまったような気がするけれど。

ヘビメタの合言葉は「俺達はヘビメタじゃない、ロックンロールだ(含ハードロック)」なのだが、あまり気にする必要はない。それは聴く人が判断すればいいんだからね。そんなもんだっ。

念のために言うと、ヘビメタというのは「ヘヴィメタル」の略だからあ、「ビ」のときに下唇を血が出るほど噛みしめて「ヴィ！」と発音するのが正解なのだ。間違っ上唇を噛むと変な顔になるぞー。

良いヘビメタ



悪いヘビメタ



新装開店プレゼント 大発表!!

ボクらの名前は
ハーディーと
ソフティーです。

いきなりですが！ 早川美雪さん、おめでとうございます！
あなたのが、採用よ。新潟県の
早川ちゃん、あなたよあなた。
やったわね、キャーキャーピー。



もうはがき整理のパートのおねえさんは怒鳴るは、バイトの学生さんは、「早くこのはがきなんとかしてくださいよ」と泣きついてくるはで、てんやわんやの大騒ぎ。応募総数約5万通、非常に多くのおはがき、郵政省ともども、とても感謝しております。いまここにもう一度、感謝の念。ビリビリビリビリ、私の思念波が届きましたか？ ビリビリ、あっ、こめかみの血管切れた。

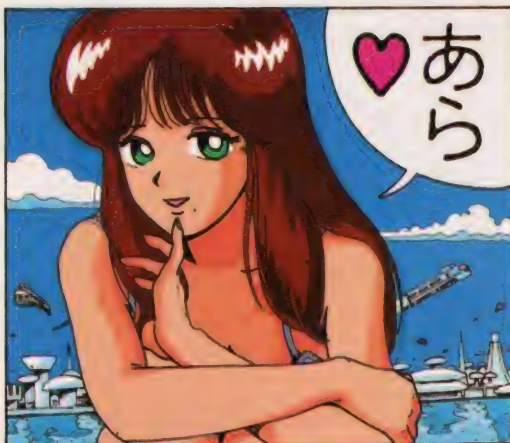
イラストレーターの佐久間良一さんをはじめ、編集部の一部を総動員しての整理の結果、最後まで残りました、ロボットちゃんたちの名前の候補は、『ルーファス、クイップ』（愛知県の武田幸彦さん）、『ブリッキー、ロボール』（神奈川県の佐藤春彦さん）、そして、『ハーディー、ソフティー』（新潟県の早川

美雪さん）。変なものもあったんだぜ、『ビリー、バンバン』、『モライモン、ヒロイモン』、『BAKAさん、AHOさん』、『ピヨピヨゲロちゃん、どんどんよくなる法華のたいこちゃん（これは作り話）』……。ま、楽しませてもらいましたがね。

で、最終的に、これ！ 早川ち

ゃん。決まり。〇〇用品とかティッシュみたいな気もしますがけれども、『ハーディー・ソフティー』に、天使がやどりましたー。めでたい。早川美雪さんには、ご希望の賞品“D”に加えて、MSXマガジン編集部から、詰め合わせお楽しみセットをお送りします！

そういうことですので、大きいロボットくんのことを『ハーディーくん』、丸っこいロボットくんのことを『ソフティーくん』と、呼んでやってくださいまし。さすればきっと、このつながった大空のどこかで、『なんじゃい』と、返事を返してくれることでしょう。



★ウソではない、本当なのだ。こんなに応募がありましたっ！

AからLまで発表~!!

A FS-A1F

松下電器産業(株)

東京都・鹿島広幸(よかったね!)
大阪府・前野雄一(おめでとーっ)
山口県・野村哲博(ラッキーだな)

B FS-A1FM

松下電器産業(株)

茨城県・吉本 徹(運のイイ人よ)
東京都・黒籏剛輝(ハッピー!!)
香川県・斎藤芳信(やったねババ)

C HB-F1XD

SONY

神奈川県・佐藤春彦(ヤリヤリヤリ)
三重県・西岡年男(この幸せ者が!)
長崎県・平沢清秀(盆と正月だよ)

D CPS-14F1

SONY

新潟県・早川美雪(サイコーヨー)
福島県・田代弘士(極楽極楽じゃ)
大阪府・藤塚純朗(ラッピーよー)

E THEプロ野球 激突ペナントレース

コナミ

神奈川県・石井 亮、愛知県・西村
茂雄、鹿児島県・石井圭介、福岡県・
高橋美恵子、栃木県・大島晶博、東
京都・山崎 聡、神奈川県・小田島
浩一、東京都・山口 明、広島県・
長山哲也、宮城県・小野寺史裕

F 大戦略

マイクロキャビン

岩手県・藤沢巨樹、愛知県・武田幸
彦、福岡県・武賀直典、北海道・小
田宏太郎、東京都・小原英一、兵庫
県・大山 克、沖縄県・山垣則文、
三重県・伊藤 稔、佐賀県・五十嵐
長二郎、秋田県・豊峰友一。

G ファミクリパロディック

BIT²

愛知県・堀川慎一、大阪府・吉崎
操、東京都・作左部隆、千葉県・篠
塚 清、東京都・尾崎太郎、東京都・
桜井純一、兵庫県・棚野泰資、宮城
県・今野 勇、宮城県・佐藤康弘、
愛知県・松下尚司。

H HALNOTE

HAL研究所

青森県・長谷部清一、長野県・金子
宗士、東京都・飯田茂男、東京都・
別所恵一、三重県・福島義勝、兵庫
県・中川信子、神奈川県・谷口利平、
静岡県・宮崎博三、広島県・片岡勝
英、富山県・広瀬貴子。

I パロディウス

コナミ

北海道・高田 明、新潟県・斎藤俊
次、熊本県・野田実奈子、群馬県・
中沢憲治、熊本県・伊津野天、岡山

県・神仙広一郎、大阪府・中村 克、
秋田県・渡部忠光、富山県・松園
武、鹿児島県・小山 始。

J ハイドライド3

T&Eソフト

神奈川県・奥村 悠、長野県・降旗
克親、大阪府・福本泰延、愛知県・
小島達夫、宮城県・木幡憲一、熊本
県・塩平清志、青森県・斎藤 禎、
神奈川県・海老沢伸也、大阪府・尾
原新吾、岩手県・前田 茂。

K 信長の野望全国版

光栄

長野県・鈴木文浩、東京都・後関康
隆、愛知県・室井高幸、福井県・織
原正範、京都府・横山勇三、兵庫県・
小野恵子、高知県・浅見外記、神奈
川県・服部達夫、愛知県・鈴木 承、
北海道・藤平直行。

L ドラゴンクエストII

エニックス

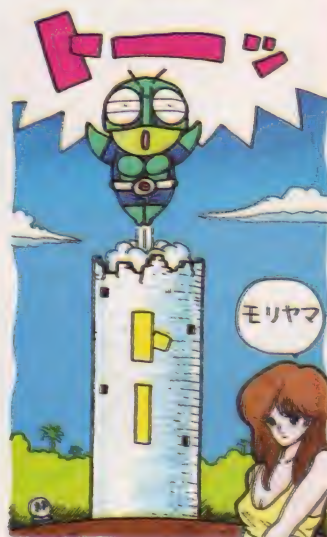
三重県・辻友 希、千葉県・中田幸
代、秋田県・飛沢 悟、東京都・木
船弘康、熊本県・堀田貞男、栃木県・
長谷川時晴、広島県・篠田顕夫、京
都府・島村和海、福岡県・川辺守利、
静岡県・栗林安夫。

めでたいのであるな

以下の方々、おめでとうございます。賞品は順次発送してお
ります。今しばらくお待ちください。いいなあ、でも、いろ
いろもらえて。ほんと、うらやましいたけいっぱいとれる。

ということです。以上の方々、
どうも、あいすいませんですよな
え、いつもいつも。この方々がど
ういうふうに出選されましたか
という、名前で最終選考まで残っ
た方は別として、あとは純粋に、
よっぽつよつと、はがきを引きぬ
いて決めました。

ソフト関係の賞品は、もうすで
に発送が始まっております。まだ
届いてないという方は、今しま
らくお待ちください。ハード関連賞
品は、発送まで1ヵ月程度かかっ
てしまうかもしれません。ご諒承
ください(敬称省略いたしました)。



夏の終わりに、ふと思う。犬を見ながら、
ふと思う。MSXを見ながら、ふと思う。
どうして、キミはここにいます? 犬は小首
をかしげながら、「ワン!」とひと声。そし
て走っていききました。まあそりゃやつぱり
しょうがない。隣り人家的犬だもんなあ。
家に帰るは、あたりまえ。
どうしてキミはここにいます? MSXに
聞きました。「あに、言ってるんだじょー」。
MSXは答えます。どうしてキミは、ここ
にいるの? 「おなかすいたよおー」。どう
して……「うえーん、うえーん」。MSXは
泣き出した、泣き出した。
「だから私、やだったのよ、本当に。なん
で子供にMSXなんて名前付けちゃったの
よ! バカ! MSXっていう名前を通す
区役所の人も、区役所の人だけど。バカ」。

「MSXの犬と晩夏」

ケロケロ

MSX作文大募集

おひさしぶりーねー。MSX作文大募集
のコーナーだ。今月は、応募作品を。東京
都のペンネーム、ケロケロさんの作品だ。

いよいよいよいよ 朝から回文大作戦

回文だ。今月は、回文博士とイミヨーをとる帝国回文社の美濃博士の回文研究風景をご紹介します。特別企画なのであるう！



美濃博士の秘密のペールをはく。はいだぞっ！ 博士は仏壇屋さんの2階を間借りして、研究室にあてている。高級コンピュータを使用して、24時間フル操業で自転車操業だそうだ。

そんなことはさておき、読者の

みなさんからの回文の投稿である。すごい人が出現した。山口県の、奥田俊文クン。「胃センサー賛成」、「あれ食べエクレア」、「水曜よ、しようよ、イース」、「3回も行かんさ」、「しいたけや焼けた石」、「石か、積むのむつかしい」、「なると

を取るな！」、「消え失せた木の幹にキミの木、足せ、植木」、「南海いかな」。これはすごひ！ 美濃博士アヤウシ、だな。

まだまだあるよ。佐賀県の宮園宗紀クンの作品群。「どこ？レコード」、「いい、わからないなら、か

わいい」、「とうとう、濃い蛍光灯と」、そして私、好きなのがこれ。「4メガの画面よ」。うーん。いい。

最後に、兵庫県の宮嶋実クン。「杭に、ケツ、ぶつけに行く」。杭にケツをぶつけると、痛いだろうな。うんうん、わかるわかる。という感じ。回文どんどん作ってね。では、家元は帰るぞ！



◆コンピュータの演算結果を待っている。



◆ターミナルから回文プログラムを入力する美濃博士のお姿。



◆プリンタから出力された回文を読む。

◆美濃博士と助手の犬重ちゃんの記念写真。

ケツパレMSX替え唄&数え唄大募集！

ご好評のこのコーナー、今回は「川尻角栄特集」と題してお届けいたしましょう。さあ歌え、ヤンヤン歌え、替え唄じゃあ。

替え唄&数え唄のコーナーに、1枚のはがきが届けられた。書き出しは、こうである。「田中パンチさん、こんばんは。仕事がヒマなので、替え唄を考えついてしまいました。タイトル、「ごはんの歌」『静かなゴハンの森のカゲから〜』。寂しがりやの国家公務員より」東京都に在住の、川尻角栄クンからの、はがきである。川尻角栄クン、そう、ああ胸に手をあてると思い出す。そうそう、角栄クンはその昔、兄弟誌であるファミコン通信で働くアルバイタークンだったのであった。ひょうひょうとした風貌で、細面にセルロイドの黒ブチめがね。キャノンのレーザープリンタのマニュアルを丸々暗記し、「レーザープリンタ

の中村メイコ」と異名をとり、かわいがられていた好人物だったのであった。それが、その彼が、なんの気なしに受けた公務員試験に合格してしまい、今では国家公務員。ああ、私も公務員になりたいものよ……。角栄クン、おはがきどうもありがとう！ でもね、もうちょっとマシなの考えてきてね、今度は。以上、川尻角栄クンの特集でしたー。

普通に戻る。何を隠そう、あまりイイおはがきがなかった。プリプリ。みんながんばってね。神奈川県池田慎哉クン。家電メーカーでおなじみ、最近C I し、ロゴも変わって、イメージガールとして献血のCFでおなじみの今井美樹を採用、またMSXハードの製造メーカーとしても有名な、サンヨーの唄。節はうさぎとかめ。「もっしもっしカメよ〜、カメサンヨー」。おもしろい〜。次は数え唄。北海



道の佐藤太クン。アルファベットの数え唄。節は、エーデルワイス。「エーデルワイス、ビーデルワイス……。エーだからBなのだ。うーむ、おたよりの出来からして、もう替え唄の時代は去ってしまったのだろうか？と危惧してしまう今日この頃だ。替え唄、数え唄ファンのキミの奮起に期待してやまない。

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

ハイドライと3

ビール業界ではドライ戦争。日本酒業界も負けずに焼酎に新製品をぶつけてくる！ そんなお酒の世界にただよいながら、何を飲んだらええんかいなあ？ と大阪弁で物事を考えてしまう優柔不断なお父さんにスポットを当てたマネージメントゲームが、『ハイドライと3』だ。

プレイヤーのキミは、まずゲームの最初に、酎ハイかドライビールか

を選ばなければならない。酎ハイを選んだキミは、ハイのコースでゲームスタート。ドライビールなら、そうもうおわかりだな、ドライのコースである。で、このコース分けというのは、実はまるで意味がない。

さて、ゲームも中盤にさしかかると、ハイコースとドライコースは合体する。ハイドライ、となるわけだ。うーんなるほど。と、うならせられ

る構成力には、思わず舌を巻く。で、ハイドライとまでくると、あとは、とーさんの番番ということになる。

酒屋に行って、酎ハイを買おうかドライビールを買おうかまよっているところへやってくる保険の外交員、そして洗剤の販売員、そして、読捨



★タイトルは、なかなかフツーであり。

新聞の販売員。また、資産をふやしませんかーと、土地の活用を勧めにくる謎の不動産屋など……。いろいろな誘惑に負けることなく、酎ハイとドライビールが飲めるか！ サラリーマンの悲哀を含んだゲームだ。お買い得では、ないか!?



★要素の選択場面。何を選択するのか？

MSXクween ならびに 女子大生大募集

来る来る、くるくるで夏はくる～じゃ。このコーナーに写真がビシバシくるなんて、考えてもみなかったわーい。とりあえず、ご応募ありがとうございます。まず最初、福島県の関森弓子ちゃん。13歳。自ら応募というツワモノ。「あの、私みたいなのは、MSXクweenつとまらないでしょうか？」とおたよりにありますが、いえいえ、何をおっしゃりますことよ。よろしーんじゃないでしよーか。すごいなー、本当にこんなご応募あるもんない。

続きまして、おー、女子大生のMSXクweenかあ～、すげー(何を喜んでおるのじゃ?) 京都府の清造由記子さん。きょつくりさんとお読みするそうです。「まだ学校をさぼったり



★大川原レイさん



遅刻をしたことがない学生で、ワープロ、エレクトーン、茶道、アナウンススクールと、いろいろと習いごとで忙しい毎日を送っています。神戸のとある女子短大に通っているらしい20歳。身長が、170センチあるそうです。いいかもしれない。

最後に、埼玉県にお住まいの、大川原レイさん。2歳。職業はマスコットガールだそうです。いいお毛並みだこと。カワイイ。ということで、まだまだMSXクween募集します。さて、どんなクweenになるのか?!



★関森弓子さん



★清造由記子さん

マヌーな フレーズシリーズ

マヌーなフレーズシリーズにも、多くのおはがき、ありがとう。しかし、考えてみると、世の中にはマヌーなフレーズがいろいろあるもんですね。女の子を誘うときなども、「おじよーさん、こいっしょに、お茶でも」、なんてのは、もう死語。今なら、「おう、おねーちゃん、わてと一発、茶でもしばかへんけ?」ん、どないですか? というのがNOW。そんなこと言わないってか、ああそう。そいつは失礼にて、屁こいて。

兵庫県の松並桂一くんのおはがき(抜粋)。「世界初、アメリカで大人気! これであなたも都会派気分。今なら、セカンドバッグもペアで。2倍おとくで、コンちゃんもお薦め。この夏をひとり占めしたいあなたへ。さあ、電話へゴーゴー」。あるある。

では、締めましょう。ハデ? 地味? いいえあなたはモダンでシック。魅惑な感じのあなたなら、どんな書きましょおたよりを。じゃ、ザ・グッバイ!



純粋なおたよりコーナー



ほらほら、おたよりが書きたくなるー、書きたくなるー。
そしてポストに入れたくなるー、ポストに入れたくなるー。

いたいた。
「かとりせんこーの季節ねー」。
「ほお鹿取って先攻のときに投げ
るんだ」。

まあ、世の中いろいろ、不二家
のエクレアよ。

パン屋再襲撃の編集者

先 日、吉田工務店をかいにい
ったら、中年のデブのメガ
ネをかけたブキミなおっさんがタ
ケルの前にいたので、何をかうか
見てたら、なんと吉田工務店をか
ったのでびっくりした。だのでか
うきがしなくなったけどかった。
(埼玉県 藤原 章敬)

光景が目にかぶようだよ。自
分が狙ったモノを、ちょっとブキ
ミな人が買うのを目撃したわけだ
っ。そりゃ、一瞬ひるむよね、うん、
ひるむわ。だけどさ、なんだかんだ
悩んだものの、欲しい物はやっぱり欲
しいわけで、買っちゃうのよね。こ
のおたよりも、ドキドキしながら読
んでたけど、最後の最後になって、
目的を果たしてくれてから、ホッ
としたのよん。それに「だので」と
いう接続詞が少年のビミョーな動揺
する心を表わしていて、たいへんよ
ろしい。

と、ほめておきながらも、ちっ
ちつつ、甘い、青いな、若い
なっ、若いのっていいなと思って
しまうのであった。ブキミとはい
え、吉田工務店仲間じゃあないか。
びっくりしてないで、友達になっ
ちゃえばよかったのにー。友達は
多いほうがいいもんね。待ち合わ
せすれば2時間遅れてくるし、お
金貸せばふみたおすし……。

ハムスターが友達の編集者

田 中パンチさーん、夏休みに
アスキーでバイトさせてく
ださいよー。とにかく金がないん
だー。このままだと田川サンにな
ってしまふ(ウソ)。

(千葉県 小林 崇)

おいおいおい、おまえ！
そりゃどういう意味だよ、えー！
確かにおいらは貧乏だ。最近是他
人のお金で生活しているし。でも
さー、この本が発売される頃には、
北海道でリゾートしてるんだも
んねーだ。雑炊のことじゃないぞ。
そりゃリゾートか。まあ、いいや。
とにかくだー、人をみかけだけ
で判断するなっちゅうことなのだ。
おいらは貧乏だ貧乏だと冗談半分
でいってりゃー調子にのりやがっ
て。えー！ 夏だからって、エア
コンで涼みながらハラ出してスイ
カ食べたりするヒマがねーんだぞ。
夏休みナシで働いてんだからな。
このやろー、おいらの気持ちにも
なってみろってんでい！ くやし
かったら、お金かしてくれっ!!

恥も外聞もない編集者

う ちの学校にはボンカレーを
温めて食べようとして、実
はフルーチェを温めていた、とて
つもなくドジな先生がいます。

(広島県 トロピカルBOY)

いるいるいる！ そういう人。
いるよー、よくいる。私の友人にも、
焼そばバゴーンを煮詰めて、
しょーゆかけて食ったヤツがいる
ぞ。うっそーん。そんなヤツあ、いね
ーよいねー。

でもこういう友人ならいたなあ。
「まいっちゃったよこないだ。ウチ
のおふくろが体重気になるって
いうんで、『角の雑貨屋でヘルセン
ター買ってこい』って、ゆーわけ
よ。そんでさあ、雑貨屋行って、
デカイ声で、ヘルセンターくだ
さいっ！ て、言っちゃったよー。
んでね、そこのオヤジがよくでき
たオヤジなもんだから、店の奥か
ら常磐ハワイアンセンターの入場
割引券持ってくるわけよ。びっく
りコイちゃったよ……」。

そんなヤツは、いないって？

でもね、ひとついえることは、
常磐ハワイアンセンターは、ヘル
センターじゃ、ないわけよ。常
磐ハワイアンセンターは立派なり
ゾート施設なんだわ。まちがわな
いでちょーだいね。

あー、それから、こんなヤツも

今 月はあと3分の2も残って
いるのに、生活費は1万円
をきってしまった。これで吉田工
務店を購入したら、あと5000円で
どうやってしのいだらいいのだろ
お。ボンビー人のどうし、田川さ
ん、いい知恵を貸してください。
(青森県 アツベ堤川)

ラーメンちゃん、ラーメンちゃん、
13番テーブルご指名です。あーい、
いらっしやい♡ 私、この店のナ
ンバー3、ラーメンです。よろしく
ねっ。ねーえー、水割り飲んでい
いかしら？ ちょっとお、水割り
ちょーだーい。グビ、グビ。ふー、
あーおいしい♡ あんた何の仕
事してんの？ ヘー、青年実
業家なんだ。あたし今、お金ない
んだあ。今さあ、5,000円しかな
くて。だからバーツと使ってあと
は家でクカーツと寝るだけね。だ
ってー、寝てれば時間は経つし、
お金はかかんないし。私、お金の
ないときはずーっと寝てるわ、編
集部で。え、なんでもない、こっ
ちの話よ。つもう。ところでさー、
私とひと商売しない？ んー、危
険な仕事じゃあないわっ。心配症
なんだから！ でね、その仕事、
ちょっと急ぎなんだあ。でねー、
グビッ。あーあたしちょっと酔い
がまわってきたみたい。ヘンなコ
トしないでよ、つもうエッチ！
ねー、おかわりしていい？ いい
でしょ？ おかわりい(大声で)。グ
ビッ、グビッ。ふはー！ できあ、
そのおしごとなんだけど、ほんの
ちょっとかみにてきとーなぶんし
ょうをかいとくれればいわけな
の。え、とし？ つもうー。19さ
いよ。ほんととは24さいなの。ない

桜玉吉の 反逆のトリロジー(1)



学校で先生に
からまれた。
なんだキサマ
そのふざけた
髪型は!?
丸ぼうずに
してやる
おあ
それは
都合。

続
頭が上海

しよよ。グビグビグビッ。ああ、らんらかよっぱらってきちゃったろー。らからー、はらくころげんこーよーしりれ、ろくしゃろはがきろこたえをかいてくれれりーろろ。あーもうらめえー。

史上最低な編集者

ぶ 一。試験中にMマガが出たので、勉強が手につかなくなってしまったではないか……。まったく、どうしてくれるっていうんだい。(東京都 前田 孝志)

〽 あらまー、そりゃ災難だったね。災難といえばこの前ビデオで『ハリーの災難』を観たのだ。ハリーは心臓発作で死んじやったんだけど、自分がハリーを殺したと勘違いしてしまった人たちによって、何回も埋められたり掘り起こされたりで、ホントに災難なんだよね。うーん、これはお薦めだわ。今度みんなも観てちょうだい。それで、えーっと、あ、そうそう勉強が手につかなかったのね。手につかないっていえば、私も音楽聴いてばかりで仕事に手につかない。単細胞だから同時にできんし。細胞増やしたいと思ってはいるけれど、細胞分裂できそうにないし。ああ困った。本気で困った。ううむ、困ったところでこれにて失礼！ ああ、困ったなあ……。

悩み多き編集者

し つもーん!! ゲームの会社がぼしゅうしている会員請求は何件ぐらいあるんてつか。

(京都府 足利 和彦)

〽 えっ!? ちょ、ちょっと待ってね。えっと、ゲームの会社、うん、これはわかる。ぼしゅう、これもわかる。会員請求……って何のこと? うーん、あ、わかった。会員募集で会員になった人への会費の請求書ね。ふんふん。それは何件……!? なんか変だな、ふりだしに戻ろう。だからさ、会員が請求する会社のゲームがしつもんってわけで、ちょいちょい……はい、答えは4件です。まったく、日本語は正しく使おうよ、お互いに。あー、もうこんなわけわかんないおたよりって、好きだわ。

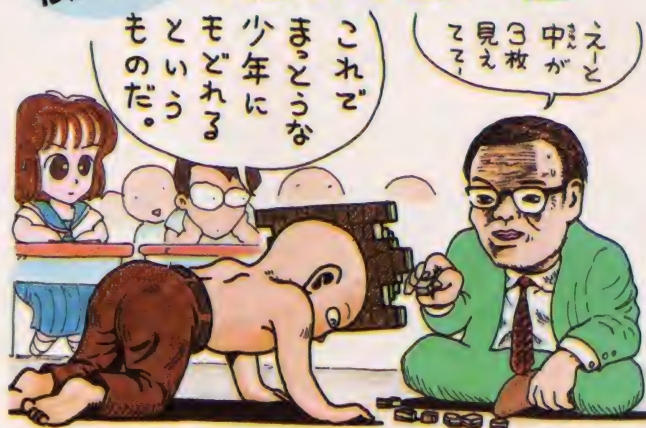
とっても金田一な編集者

僕 は、ういろうときしめんがすきだギヤー。

(東京都 水上 健彦)

〽 じゃあ、名古屋に引っ越したらいかかなんでしょ。あー、でもまだ高校生だもん、勝手に家出ていくわけにもいかないか。そこでMマガにいる名古屋出身の秘密情報部員から、すごいことを聞きだしてあげたから喜んでちょうだい。実は名古屋の水を冷蔵庫に入れておくとういろうになり、凍

桜玉吉の 反逆のトリロジー(2)



らせてせん切りにしてゆでると、今度はきしめんになる。そ、そして油であげればエビフライにも! だけどボクはミソ煮込みが好きさ、と彼は付け加えていたぞ。問題は、その水なのだが……やっぱ引っ越した方が早いわ。あー、でもホントにできるのかなー、彼はガセネタが多いからなー、まあいいや。ホントだったらラッキー……だね。

もとKGBの編集者

ないな。だってさ、落としたうえにふんでしまっただなんて、よっぽど急いでたのか、よけることができないほど運動神経が切れているのか……。あ、つぶれたとも書いてあるね。はたしてつぶれたMSXが元どおりになるのかなー、なんか不安だなー。もしかすると、それは奇跡に近いことかも。それでは、私に代わって次のおたよりが、ありがたーい言葉を与えてくれるので、よく読んでねー。

人まかせな編集者

ぼ くは、MSXを友達の家持っていく途中、落としてしまったうえにふんでしまっただつぶれてしまった。買ってふた月もたっていないのに。ちなみに今修理中です。(大阪府 井阪 圭一)

〽 ああ、そりゃ不幸のかたまりだねー。単なるドジではすまされ

や れるだけはやったのです。あとは神にいのるだけです。おがみなさい、おがみなさい。(東京都 佐野 貴幸)

〽 だそうです

さつきと同じ編集者

桜玉吉の 反逆のトリロジー(3)



えっとね、来月号ではこしよこしよってなことをやる予定です。へっへっへっ、おしえてあげないよーだ。なんて、実はまだ予定は未定なのだ、ううっ。今からでも間に合いますよー。あんなことやってほしいわ、それからこんなのも、というのがありましたら、どんどん聞きた

いなあ。耳のそーじしとくから。その他にも、ご意見なんぞをどんどん送ってくださいませ。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

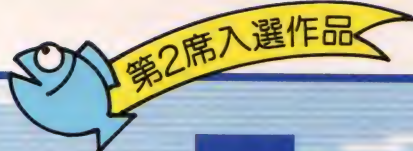
MSX引っ越し契約社員係

バイバイ!また見てねー!

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

月を追うごとに投稿プログラムも増えてきたソフトウェア・コンテスト。今月はずいに第2席入選作品が登場したぞ。埼玉県に住む高原保法くんの『GUN FISH』だ。水中から顔だけ出した鉄砲魚、ガンちゃんの一週間の物語を、心ゆくまで楽しんで！





GUN FISH

ガンちゃんの一週間

タイ焼きみたいな顔した鉄砲魚“ガンちゃん”が、空中から飛来する虫たちを次々と打ち落としていくゲーム。一日4回食事して、それが一週間続くという気の長いストーリー。食べ過ぎに注意しながら、最後までクリアすることができるかな？



◆スーパーウォーターショットを吐き出しながら、ひとり虫たちと戦うガンちゃん。一週間無事に過ごすことができるかな？



ど、料理の仕方によってはフライにもテンプラにもサシミにも、はたまたアンカケにも(ジュルジュル) なってしまふ……えっ、何、違うって？ もとい、料理の仕方によってタイヤキみたいな顔になった鉄砲魚が、ことのほ

でくる虫たちを打ち落とすのを見ると、思わず応援したくなっちゃうよ。

それから、虫やウォーターショットで打ち落とされたその死骸、はたまた虫たちが投下していくオシッコやらフン(お食事の方ゴメンナサイ)に当たると、ガンちゃんがビクビクしたような目をして、そのまま水中に沈んでいくのがおかしい。自分のキャラクターがやられたわけだから、本当なら悲しむべきことなのに、つつい笑っちゃったりして……。ガンちゃんのユーモラスな顔見たさに、自分から敵に当たりにいってしまう人も続出しそうだね。うーん、クセになりそうだ！

ウォーターショットは2段階に増強

愛すべきガンちゃんのみ一の武器は、はじめにも書いたようにウォーターショット。水中から顔だけ出して、左右斜め方向に丸い水の玉を吐き出しながら、次々と襲ってくる虫たちを打ち落としていくのだ。

で、このウォーターショット。ゲームをはじめた時点では、小さな頼りない玉でしかないけど、ある程度敵をやっつけていくうちに、自分の顔ほどもある大きさに変化。これは、画面下に表示されるライフの欄を見ていればわかるのだけど、敵を打ち落とすにしたがって、このライフの目盛りが増えていく。そして、はじめは赤だった目盛りが黄色になると、ウォーターショットがパワーアップして、スーパーウォーターショットになるわけ。

このスーパーウォーターショットは、通常のものに比べて当たり判定も大きく(つまり玉が大きくなったぶん、敵に当たりやすくなるってこと)、相手に与えるダメージも2倍になる。でも、さらにライフが増えて目盛りがいっぱいになると、ガンフィッシュが1匹増えるかわりに、ウォーターショットが通常の状態に戻ってしまうから注意してね。

これからは鉄砲魚がブームだ！

とまあ、いきなり強引なこと書きちゃったけど、一度このゲームをプレイしてもらえば、納得できるんじゃないかな。どちらかといえばマイナーな存在の鉄砲魚だけ

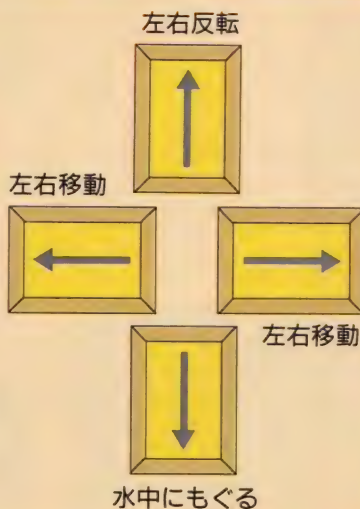
か愛らしく見えるのだ。
 まあ、そんな鉄砲魚が活躍するのがこのゲーム。ガンフィッシュっていう鉄砲魚の英語名からついたであろう、“ガンちゃん”という主人公の名前も愛くるしいね。水の中からウォーターショットをポンポン吐き出して、空中を飛ん

使用キーは
 たったのコレだけ！

とにかくウォーターショットを打ちまくるだけという、いだって単純なゲーム展開のガンフィッシュ。操作の方も簡単で、カーソルキーとスペースキー(ジョイスティックの場合はトリガー1)でプレイできる。図を見てもらえばわかるように、スペースキーでウォーターショット発射。カーソル左右でガンちゃんを移動させ、上向きキーで左右反転(体の向きが変わる)、下向きキーで水中にもぐる。どう、簡単でしょ？



ウォーターショット



水中にもぐる

敵キャラ9種類に ボスキャラが7匹

ガンフィッシュのゲーム展開は、ブレックファースト、ランチ、サパー、ディナーの4回の食事であり、それが月曜日から一週間、つまり7日間続くというわけ。

各ステージに登場する敵キャラは、全部で9種類用意されていて、当然のこのながらステージが進む

につれて攻撃も激しくなってくる。敵キャラの名称は次のとおりだ。

- ①BUNBUN：ハチ
- ②A-CHOU：チョウ
- ③YANMA：トンボ
- ④B-SPIDER：クモ
- ⑤JUMP-FISH：魚
- ⑥LEAF：ハっぱ
- ⑦FLOG-BABY：オタマジャクシ
- ⑧FOOL-FLY：ハエ
- ⑨MOUNT-ROCK：火山岩

編集部からひとこと……

まずアイデアがいいですね。ありがちになりがちなシューティングゲームのスタイルを、このアイデアによって打破していると思う。敵もそれぞれ個性的で好感が持てるしね。ただ、まとまりすぎてるような気がするんですよ。言いかたを変えると、ちょっと地味かな、といったところですね。もっとスリリングな展開がほしかったです。

たとえば、もっと自然現象(雨や風など)の要素を取り入れてみるとかね。基本的にプレイヤーは左右しか動けないというところも惜まれる。ジャンプできるようにするとか、もっと動きを持たせたほうがよかったのでは、と思うわけです。技術やグラフィックのセンスはいいので、次回からは以上の点に注意してほしい。(ラーメン)

これらの名前は、ゲームを最後までクリアした時点で公開されるのだけど、今回は大サービスで載っけてしまった。でも、7匹のボスキャラの名前は教えてあげないから、自分でクリアして確かめてみてね。

ゲームがはじまった直後は敵の攻撃も大したことなく、体の向きを変えたり、水中にもぐるタイミングをはかったりと、いろいろと実験してみよう。また、敵キャラクターの動きや攻撃パターンも把握しておく、ステージクリアに役立つはずだ。

ゲームが進んでディナータイムまでたどり着くと、いよいよボスキャラの登場。月曜日のボスキャラは大ナマズだ。水中にひそんでいて水をたらしながら空中へ飛び出してくるぞ。注意してみると、大ナマズが飛び出してくる水面に丸い影が移るから、うまく間合いを取って攻撃しよう。

複合攻撃ワザに 注意してね

はじめは簡単にクリアできるガンフィッシュだけど、週の真ん中の木曜日にさしかかったあたりから、難易度が上がってくる。特に注意なくちゃいけないのが、いくつかの種類のキャラクターが共同で攻めてくるとき。画面の上から落ちてきたあと、水面を跳ねて向かってくるオタマジャクシや、水面に影が写ったと思った瞬間に空中に飛び出す魚。そして背景に描かれた火山から吹き出されて、忘れたところに降ってくる火山岩などなど。単独で登場してもイヤな動きをするキャラクターたちが、同時に画面に登場することがあるからタチが悪い。こんなときはパニックに陥らないで、冷静にプレイすることが大切。とはいっても、イザこういった状況になると、ギャーギャー騒いでやられてしまう

一日中、喰ってばかりのヤツだな～

一週間ブツとおして毎日4食ずつ。それも最後の食事(ディナー)なんか、特大のナマズやらドジョウやらを丸ごと食べちゃうわけだから、一体ガンちゃんの胃袋はどうなってんだろ。画面には顔しか

出てこないからわからないけど、実は下半身はゾウのようだったりしてね……。そんなガンちゃんの一日の食事のようすを追ってみた。胃薬片手に、最後まで付き合ってみてね。



BREAKFAST TIME

◆朝の光がまぶしいブレックファーストタイム。真っ青な空が気持ちよくゲームをはじめさせてくれるね。さあ、今日も一日頑張るぞ。

LUNCH TIME

◆朝にくらべて空の色が少しかわったランチタイム。くっきりとした雲と、岸の緑が美しいね。こんな日は日向ぼっこもしたいな。



SUPPER TIME

◆ほんのりと空が赤く染まったサバータイム。キャラクターの色によっては、背景に溶け込んで見にくいこともあるから気を付けて！

DINNER TIME

◆そしてディナータイム。なんと小さな月まで出ているぞ。巨大なボスキャラが飛び出してくるから、気合を入れて戦おう。



一面クリアーだ！

◆無事にボスキャラを倒すと一面クリアー。最後に残ったライフがボーナスポイントとして加算され、次の面へ進む。

TAKERU

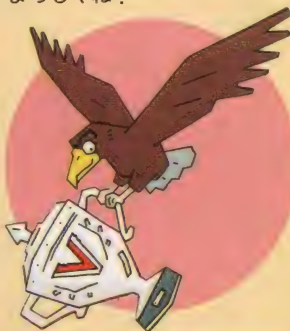
で好評発売中

このページで紹介した『GUN FISH—ガンちゃんの一週間』は、ブラザーのソフトウェア自販機タケルで販売しています。記事を読んで「うわー、オモシロそ〜！」なんて思った人は、124ページ掲載のタケル設置店リストを参考に、家の近くのパソコンショップに買いにいってね。価格は2,000円だよ。

ゲームの難易度はそんなに高くないので、シューティングはちょっと苦手な人でも、十分に楽しめるはず。コンティニュー機能も付いているので、地道にプレイしていけば、最後のボスキャラのドジョウもクリアできるかもしれないよ。もち

ろん反射神経に自信があるキミなら、ノーミスでクリアを目指してみよう。

そうそう、このゲームのメディアは3.5インチの2DDディスク。RAM32K以上の、MSX1で動作する(もちろんMSX2でも動くよ)。特集の通信プログラムもとても、よろしくね!



GUN FISH—ガンちゃんの一週間
(MSX・RAM32K以上)…2,000円

◆男子たるもの、正面から正々堂々と敵に向かっていくべきものなんだけど、頭上を敵に囲まれてしまったら水中に逃げてしまおう。ご覧のように、水しぶきを残して無事に逃げられるというわけだ。

危なくなったら
水中に逃げろ

のがオチ。「火山岩と魚の組み合わせなんて最悪だもん〜」とはMマガのゲーマーの言葉だけど、本当にキビシイ状況が展開するから覚悟しておいてね。

そうそう、ガンちゃんの武器はウォーターショットだけで心細いんだけど、敵からの攻撃を逃れるための手段も用意されているから、安心してね。前にもちょっと書いたけど、水中にもぐるというのがそれだ。ただ、もぐっている時間はあらかじめ決まっていて、一定時間が経過すると、たとえ頭上に敵が残っていても強制的に浮上さ

せられる。タイミングをはずすと悲惨なことになっちゃうからね。それから、水中にもぐることにライフを2目盛りずつ消費するよ。

最後に、各面(曜日)のボスキャラを簡単に紹介しておくね。月曜日は前にも書いたけど、大ナマズ。火曜日が雪を降らせる雲で、水曜日が2匹のミノムシ。木曜日には羽で攻撃してくるコンドルが登場して、金曜日はタツマキを吹き荒らす台風。土曜日はカマキリで、最後の日曜日はドジョウの親玉みたいなのが、画面せましと飛び跳ねるという具合。頑張てね。

みんな応募してね

「MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト」では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

グランプリ
賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

●募集部門……①ゲームシナリオ部門

②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を

必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)
- ②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。



あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

SHORT PROGRAM ISLAND

★読者投稿が絶好調。なんと5本のオモシロゲームが揃ったぞ!

ピーカン
機
到来

マインスポーツ しちゃおうぜ

この連載も、回を追うごとに読者からの投稿が増えてきて、ついに今月は5本のプログラムすべてが投稿作品!どれも簡潔にまとまっていて、内容も充実したゲームばかりだ。おかげで、Mマガ専属プログラマーのRyuなどは、仕事が減ったと触れ回り(自分でプ

ログラム作んなくてすむからね)、反感を買った編集者から、次々と他の仕事を押しつけられる始末。この調子で投稿が増えたら、彼はどうになってしまうんでしょう。だからみんな、どんどんプログラムを投稿してね(!?)と、さりげなく宣伝してしまったりして……。



宝は欲しいがジョーズは怖い 謎のダイバーX



◆不気味に泳ぎまわる5匹のジョーズ。キミは無事に宝箱を持って、船に戻ることができるかな?

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

季節は夏。夏といえば海。海といえばダイビング。海といえばジョーズ。そして海といえば幽霊船と宝の箱。亡霊となった海賊たち

が、闇と霧にまぎれて海上を移動し、次々と豪華客船を襲っていくなんて話、よくあるよね。昼間は海底にひっそりと沈んでいるけど、夜になるとズズズズとうごめき出す……なんて話。

夏真っ盛りの今日この頃。みんな海に行ったかな?「まだ行ってないよ〜ん」なんて、Mマガの編集スタッフみたいにかわいそうなこといつてるキミは、せめて気分だけでもマインスポーツしちゃおう。今回のショート・プログラムのテーマは、海だ!

謎のダイバーXリスト

```
10 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 GOSUB 510:COLOR 15,5:CLS:KEY OFF
30 VPOKE &H2016,&H84:VPOKE &H2017,&H41
40 VPOKE &H2018,&H44
50 B#=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
60 REM ***** STAGE
70 LOCATE 0,3:PRINT STRING$(31,"~")
80 FOR I=0 TO 18:PRINT STRING$(31,"?"):NEXT I
90 LOCATE 20,0:PRINT "      □"
100 LOCATE 20,1:PRINT "  OOH  "
110 LOCATE 20,2:PRINT "TTTTTT"
120 FOR I=0 TO 28 STEP 2
130 LOCATE I,22:PRINT "アイ":NEXT I
140 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(30,"ウ")
150 LOCATE 4,20:PRINT "タ+ B+ "ツテ"
160 REM ***** SETTING
170 FOR I=0 TO 4:V(I)=1:XX(I)=INT(RND(1)*15+5)*6
180 PUT SPRITE I+1,(XX(I),I*25+50),15,1
190 PUT SPRITE I+6,(XX(I)+16,I*25+50),15,2
200 NEXT I:X=200:Y=16:GF=0
210 REM ***** MAIN
220 K=STICK(0):X=X+(K=3)*(X<220)*4-(K=7)*(X>0)*4
230 Y=Y-(K=1)*(Y>12)*6+(K=5)*(Y<16)*3-3*(Y<16)*-6*(Y<16)
240 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
250 IF X=32 AND Y>163 AND GF=0 THEN GF=1:LOCATE 4,20:PRINT "??"+B#+"??"
260 IF X>159 AND X<201 AND Y<15 THEN 410
270 FOR I=0 TO 4
280 XX(I)=XX(I)+V(I)*(10-I*2):C=XX(I)
290 IF C<0 THEN C=0:XX(I)=0:V(I)=1:VPOKE &H1B06+I*4,4:VPOKE &H1B1A+I*4,8
300 IF C>200 THEN C=200:XX(I)=200:V(I)=-1:VPOKE &H1B06+I*4,12:VPOKE &H1B1A+I*4,16
310 VPOKE &H1B05+I*4,C:VPOKE &H1B19+I*4,C+16
320 IF X>C-15 AND X<C+30 AND ABS(Y-I*25-50)<15 THEN 340
330 NEXT I:GOTO 210
```




所は遊泳禁止区域でも特に危険なジョーズエリア。海中には恐ろしいジョーズがエサの来るのを待っている。怖いですね。しかし海底にはなんと、金銀財宝がドッサリ詰まった宝の箱が沈んでいる。これを見過ごしてはダイバーの名に恥じるというもの。キミは勇猛果敢な謎のダイバーXとなり、ひとりジョーズが待つ海へと潜っていくのだ!

ダイバーXの移動は、カーソルキーの上下左右。2つ以上のキーは同時にきかないから、斜め方向に移動するにはタテ、ヨコ、タテ、ヨコと、交互にキーを押すことで操作しよう。また、宝箱を手に入ると体が重くなって、思うように浮上することができないから要注意。一度に上がろうとしないで、ジョーズをかわしながら、浮かんだり潜ったりを繰り返そう。そうして、無事に船まで帰りつくと、船が陸地へと移動して“コングラッチュレーションズ”となる。

また、ダイバーXの邪魔をするジョーズは全部で5匹。それぞれ泳ぐスピードが違うから、うまくタイミングをとって通過してね。



▲とりあえず海底までは到着。横にズズッと移動すれば宝箱は手に入るぞ。でも、その後が問題だー。

改造するならココ

斜め方向に移動できないのはツライ、なんてキミのために。カーソル上キーのかわりに、スペースキーで浮上するように改造してみよう。プログラムリストに、

225 S=STRIG(0)
を加え、230行の(K=5)という部分をSにかえればOKだ。

また、ジョーズの表示はスプライトだけど、移動にはビデオRAM上のスプライト属性テーブルを直接書き換えることで行なっている。この部分には1枚のスプライトについて、Y座標、X座標、色、パターン番号の順にデータが入っていて、この場合ジョーズは横方向にしか移動しないから、X座標だけを書き換えればいいわけだ。この処理は310行のVPOKEでやっているから、チェックしてね。

おまけのCHIKA CHIKAプログラム

```
1 KEYOFF:COLOR,RND(1)*14+1:IFSTRIG(0) THENCLS
:COLOR15,4,4:LOCATE10,10:PRINT"SCORE":SCELSE
SC=SC+1:LOCATERND(1)*20,RND(1)*23:PRINT"CHIK
ACHIKA":GOTO1
```

これは、160ページに『エビルスピリット』が掲載された、“きいす”くんの1行プログラム。リストを打ち込んだらSCREEN 0:WIDTH 40と、横40文字モードに設定してから実行しよう。

このプログラムの正しい使

用法は、正面からディスプレイを見据えて、決して目を離さないこと。「もう、目が、限界だー!」となったら、涙を飲んでスペースキーを押そう。画面表示が正常に戻って、キミのスコアが表示されるぞ。MSX1でも動作するよ。

```
340 REM ***** GYAAA!
350 FOR I=Y TO 200 STEP 5
360 PUT SPRITE 0,(X,I),15,0
370 FOR J=0 TO 99:NEXT J,I
380 LOCATE 1,1:PRINT "YOU ARE KILLED BY THE SHARK!"
390 IF STRIG(0)=0 THEN 390
400 LOCATE 1,1:PRINT SPC(28):GOTO 60
410 REM ***** WIN!
420 PUT SPRITE 0,(0,192),0,0
430 FOR I=20 TO 0 STEP -1
440 LOCATE I,0:PRINT " "
450 LOCATE I,1:PRINT " OOH "
460 LOCATE I,2:PRINT " HHHH "
470 FOR J=0 TO 199:NEXT J,I
480 LOCATE 0,0:PRINT SPC(30)
490 LOCATE 0,1:PRINT " YOU GOT A LOT OF GOLD!"
500 LOCATE 0,2:PRINT SPC(30):END
510 REM ***** CHARACTER
520 READ C#,D#:IF C#="END" THEN 560
530 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C#)*8+I
540 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D#,I*2+1,2))
550 NEXT:GOTO 520
560 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
570 SP$="":FOR J=0 TO 1:READ D#:FOR I=0 TO 15
580 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D#,I*2+1,2)))
590 NEXT I,J:SPRITE$(C)=SP$:GOTO 560
600 DATA 7,0000000001C3FFFFF,イ,00000000C1E5FFFF
610 DATA 7,FFFFFFFFFFFFFFFFF,7,FFFFFFFFFFFFFFFFF
620 DATA 7,00003F6A55AA80B0,7,FF80F0F0FFFFFFFFF
630 DATA 7,0000FEA959B11315,7,FB15FBF5FAF4FB
640 DATA 0,373738303F1F06FF7F0F0F0E010F0E3E
650 DATA E0F81C0C1C78E0FFFEF0F070B0F0707C
660 DATA 1,0000000000783E0F0F0F1E1C30000000
670 DATA 00000000030F7FFFFFFF7F0700000000
680 DATA 2,0C1C3C7CFFD5D5D5FAFFE0DFD1E1C18
690 DATA 00000000F0FC9ECFFFB8C27E70000000
700 DATA 3,000000000F3F79F5FF1F437E0E000000
710 DATA 30383C3EFFABABAB5FFF07FBFB783818
720 DATA 4,00000000C0F0FEFFFFFFFE00000000
730 DATA 00000000001E7CF0F0F078380C000000,
5963
```


イカの速泳ぎ大会リスト

```

100 DEFINT A=0:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 KEY OFF:GOSUB 460:COLOR 1,7
120 VPOKE &H2016,&H84:VPOKE &H2018,&H47
130 GOTO 420
140 REM ***** STAGE
150 CLS:LOCATE 0,3:PRINTSTRING$(31,"タ")
160 FOR I=0 TO 18:PRINT STRING$(31,"チ")
170 NEXT:FOR I=0 TO 29 STEP 2:LOCATE 1,22:PR
INT "アイ":NEXT
180 PRINT STRING$(31,"ウ"):
190 REM ***** SETTING
200 FOR I=0 TO 2:X(I)=RND(1)*180+50:Y(I)=0:N
EXT
210 X1=0:V1=0:P1=0:X2=0:V2=0:P2=0
220 REM ***** RACE!
230 K1=STRIG(0):K2=STICK(0)
240 IF K1 THEN V1=0:P1=P1-1*(P1<30) ELSE V1=
P1:P1=P1+2+.5
250 IF K2 THEN V2=0:P2=P2-1*(P2<30) ELSE V2=
P2:P2=P2+2+.5
260 IF S1 THEN S1=S1-1:V1=0:P1=0
270 IF S2 THEN S2=S2-1:V2=0:P2=0
280 X1=X1+V1:IF X1>224 THEN W1$="1":GOTO 400
290 X2=X2+V2:IF X2>224 THEN W1$="2":GOTO 400
300 PUT SPRITE 0,(X1,100),10,SGN(V1)*2
310 PUT SPRITE 1,(X1+16,100),10,SGN(V1)*2+1
320 PUT SPRITE 2,(X2,140),10,SGN(V2)*2
330 PUT SPRITE 3,(X2+16,140),10,SGN(V2)*2+1
340 FOR I=0 TO 2:Y(I)=Y(I)+I*2+2
350 IF Y(I)>180 THEN Y(I)=0:X(I)=RND(1)*150+
50
360 PUT SPRITE 4+I,(X(I),Y(I)),8,4
370 IF X1+32>X(I) AND X1+16<X(I) AND Y(I)<10
0 AND Y(I)>84 THEN S1=15
380 IF X2+32>X(I) AND X2+16<X(I) AND Y(I)<14
0 AND Y(I)>124 THEN S2=15
390 NEXT:GOTO 220
400 REM ***** WIN!
410 LOCATE 10,10:PRINT "PLAYER ";W1$;" WIN!"
"
420 PLAY "V15T20004L86AGA605C","V13T20003L8
FEFEFDC"
430 LOCATE 12,13:PRINT "PUSH SPC!"
440 IF STRIG(0) THEN 440
450 IF STRIG(0)=0 THEN 450 ELSE 140
460 REM ***** CHARACTER
470 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 510
480 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
490 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
500 NEXT:GOTO 470
510 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
520 SP$="":FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR I=0 TO 1
5
530 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
540 NEXT 1,J:SPRITE$(C)=SP$:GOTO 510
550 DATA 7,0000000001C3FFFFF,4,00000000C1E5FFF
FF
560 DATA ウ,FFFFFFFFFFFFFFFFF,7,810081C3FFFFF
FF
570 DATA チ,FFFFFFFFFFFFFFFFF,END,
580 DATA 0,00000000000000000000000000000000
590 DATA 00000000000000000000000000000000
600 DATA 1,3840433F133E0A1F1F0A3E133F434038
610 DATA 00000098D85CEFFFFF7E5CD898000000
620 DATA 2,00000007030000000000000000000000
630 DATA 00000000FF227F0B227F0BFF00000000
640 DATA 3,00002038FC27E7BF3FE727FC38200000
650 DATA 00000000101CDEFFFFFDE1C1000000000
660 DATA 4,6225A5E2320FDD3D1C7D9B3F4F402000
670 DATA 40A7A4454FF0B9BE38BED9FCF2020400,
5963

```



カニがジャマする海中レース

イカの速泳ぎ大会



●プレイヤー1か上のイカ。キレイなフォームで画面を泳ぎきり、見事に勝利をおさめた瞬間だ。

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

今月2本目の海中ゲーム。しかも、2プレイヤー用のソフトだよ。

あのクニャクニャして、何を考えているのかまったくわからないイカが、2匹で競争(競泳?)を始めた! 画面左で上下に並んでるイカの、上がプレイヤー1、下がプレイヤー2。前者がスペースキー、後者がカーソルキーで操作できるよ。それぞれキーを押していると、イカは水を吸って力をためる。ある程度まで力がたまったら(この場合が難しいんだよね)キーを放そう。イカの足が伸びて、スイーっと進んでいくぞ。早く画面の右ハジにたどり着いた方が勝ってわけだ。

でも、こんなイカのレースを邪魔する奴がいる。それが上から降

ってくるカニで、こいつに触れるとしばらく動けなくなる上に、せっかくためた力も抜かれてしまう。イカの足には当たり判定がないから、上手にかわしてね。

改造するならココ

キーを押してもなかなか力がたまらないじゃないか〜! という人は、240行、250行の

P1=P1-1*.....

P2=P2-1*.....

の"1*"という部分を"2*"くらいに変えてみよう。また、減速の比率が大きいというなら、同じ行の

P1=P1+2+.5

P2=P2+2+.5

の"2"を"1.5"に変えてみるといい。でも、イカがあまり速く移動すると、それだけ早くゲームが終わっちゃうからね。



究極のタイピスト養成ソフト アルファベットペンペ

こうして遊んでね

7月号掲載の『スーパーペンペの大冒険』第2弾。今回はキーボードの練習をしながら迷路をクリアするという、実用性バッチリのタイピスト養成ソフトだ。

プログラムを実行すると、しばらくして迷路が表示される。左上の青いキャラがペンペで、右下の家がゴールだ。ペンペの移動は、上下左右に表示されるアルファベ

ットを、キーボードから入力することで（大文字じゃないとダメだよ）可能となる。でもこれは、ペンペが一步動くごとに変わってしまうから、キーに慣れるまでは、思うように操作できないぞ。

もたもたしているとタイムが0になってゲームオーバー。それに迷路の中には恐ろしい「食人樹」が徘徊してるから気をつけよう。姿勢はまわりの木と同じだけど、こいつに捕まると負けだよ。



●いかに速く正確にキーボードを叩けるかがクリアーのカギ。なかなかハードなゲームだぞ！

MSX・RAM16K以上
by 瀬頭信幸

改造するならココ

英文キーボードに慣れてなくて、どうしても1面がクリアできないなんて人は、まずはタイム設定を長くしてみよう。それには70行のT=1800の値を変えればいい。これを大きくすれば、それだけ時

間も長くなるからね。

それから、迷路をウロツク食人樹の動きを遅くするには、260行のA=RND(1)*30の30を大きくしてみよう。逆にこの値を小さくすると、食人樹の動きがどんどん速くなるぞ。キーボードに慣れた人なら挑戦してみよう。

アルファベットペンペ

```

10  '***** ショウキセツテイ *****
20 SCREEN 1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR 15,7:CLS
30 DEFINT A-Z:R=0
40 DIM M(17,12),S1$(23),MS$(27):SOUND 6,3
50 SOUND 7,0:GOSUB 540
60 FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 12:M(I,J)=0:NEXT J,I
70 GOSUB 400
80 R=R+1:T=1800:T=T-R*100:LOCATE 9,22:PRINT "ROUND TIME "
90 LOCATE 14,22:PRINTR:LOCATE 21,22:PRINTT:T
100 IF I=10:X=2:Y=1:KE=0
110 KY=RND(1)*6:X2=RND(1)*29+2:Y2=RND(1)*19+1:M1=0
120 '***** MAIN *****
130 S$=INKEY$:X1=(S1$(3+KY*4)=S$)-(S1$(1+KY*4)=S$)
140 Y1=(S1$(0+KY*4)=S$)-(S1$(2+KY*4)=S$)
150 A=(VPEEK(&H1800)+X+X1+(Y+Y1)*32)<>184:X1=-X1*A:Y1=-Y1*A
160 IF X1<>0 OR Y1<>0 THEN KY=RND(1)*6
170 X=X+X1:Y=Y+Y1
180 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),4,0
190 PUTSPRITE1,(X*8,(Y-1)*8-1),15,KY*4+1
200 PUTSPRITE2,((X+1)*8,Y*8-1),15,KY*4+2
210 PUTSPRITE3,(X*8,(Y+1)*8-1),15,KY*4+3
220 PUTSPRITE4,((X-1)*8,Y*8-1),15,KY*4+4
230 T=T-1:LOCATE 21,22:PRINTT
240 IF ((X=X2ANDY=Y2)ORT=0)=-1 THEN 290
250 IF X=30 AND Y=19 THEN 350
260 MI=MI+1:IFMI=28THENMI=1
270 PLAYMS$(MI)
280 A=RND(1)*30:X2=X2+SGN(X2-X)*(A<R):Y2=Y2+SGN(Y2-Y)*(A<R)
290 PUTSPRITE5,(X2*8,Y2*8-1),1,25
300 GOTO 110
310 '***** GAME OVER *****
320 IF PLAY(0)=-1 THEN 300
330 FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER "
340 PLAY "T1800S18EDCDL4CR64ER64C"
350 IF INKEY$=" " THENR=0:T=2000:GOTO 50
360 GOTO 330
370 '***** CONGRATULATION *****
380 IF PLAY(0)=-1 THEN 360
390 LOCATE 8,10:PRINT "CONGRATULATION "
400 FOR I=0 TO 999:NEXT
410 GOTO 50

```

```

390  '***** メイロツクリ *****
400 FOR I=1 TO 31:FOR J=0 TO 20:LOCATE I,J:P
410 RINT "2":NEXTJ,I
420 C=RND(-TIME):A=8:B=6:FOR I=0 TO 16:M(I,0)=1
430 M(I,11)=1:NEXT:FOR I=0 TO 11:M(0,I)=1:M(16,I)=1:NEXT
440 FOR H=2 TO 150:LOCATE A*2,B*2-1:PRINT "タ"
450 C=3:E=RND(1)*4
460 U=(E=3)-(E=1):V=(E=0)-(E=2):M(A,B)=1
470 IF M(A+U,B+V)=0 THEN 490
480 E=(E+1)MOD4:C=C-1:IF C>0 THEN 450
490 A=RND(1)*15+1:B=RND(1)*10+1:IF M(A,B) THEN 440 ELSE 480
500 FOR I=1 TO 2:LOCATE A*2+U*I,B*2+V*I-1:PRINT "タ":NEXT
510 A=A+U:B=B+V:NEXT
520 LOCATE 30,19:PRINT "キ";
530 RETURN
540 '***** キャラクタリ *****
550 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H5C0+I,VAL("&H"+A$):NEXT
560 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H600+I,VAL("&H"+A$):NEXT
570 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H640+I,VAL("&H"+A$):NEXT
580 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,AORA/2:NEXT
590 VPOKE &H2017,&H12:VPOKE &H2018,&HA2:VPOKE &H2019,&HF2
600 SPRITE$(0)="~~~~~"
610 FOR I=0 TO 23:S1$(1)=CHR$(65+I):NEXT
620 FOR I=1 TO 24:A$="":FOR J=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VPEEK(&H200+I*8+J)):NEXT:SPRITE$(1)=A$:NEXT
630 FOR I=0 TO 7:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(25)=A$
640 FOR I=1 TO 25:READ A$:MS$(I)=A$:NEXT:RETURN
650 '***** DATA *****
660 DATA3C,42,85,8B,95,7E,18,3C,22,50,05,A0,09,80,24,89
670 DATA3C,7E,FF,00,7E,4E,4E,7E,3C,42,85,8B,95,7E,18,3C
680 DATAT15S1M2000D4L16CD,E8R64,C,D,E8R64,E,E,EE,E,ED,C
690 DATACD,C8R64,CD,E8R64,C,D,E8R64,E,EE,E,F,D,C,C,F,4

```




英文字探して魔物を退治する

エビルスピリット



◀ Aが右の方に出てきたけど、この位置からだと取れそうもないな。うーん、困った困った。

MSX-RAM16K以上
by きいす

こうして遊んでね

縦スクロールの魔物退治ゲームの登場だ。キミはダブルスライム(ツノが2本あるからダブルなの)となって、世界を滅ぼそうとする魔物を倒すのだ。

操作はいたって単純。カーソルキーでダブルスライムを左右に動かしながら、魔物が吐くアルファベットをよけるだけ。そして、魔物の体に次々と表示される6文字のアルファベット(実は、これが魔物の名前なのだ)と同じ文字を順番に取っていけば、一面クリアだ。魔物は目玉をギョロギョロさせながら消滅するぞ。また4~5面まで進むと*(イガイガ)が出現するから気をつけよう。こいつに触るとゲームオーバーだ。

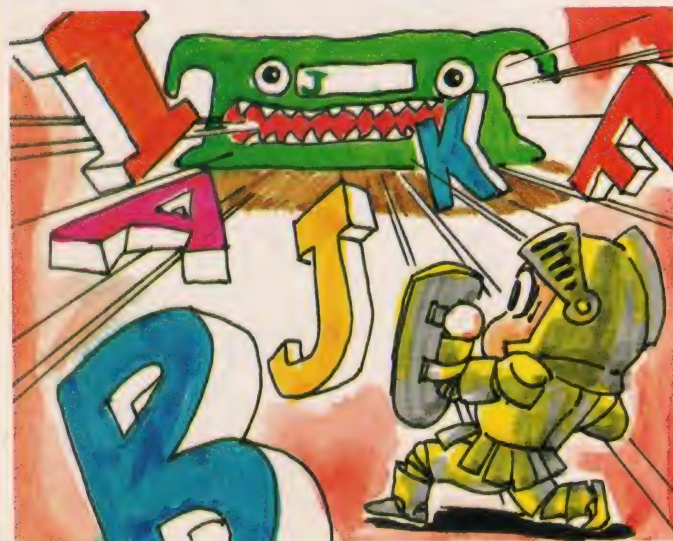
改造するならココ

このプログラムでは、590行からのDATA文で各面を設定をしている。1行につき1面で、タイム、文字数、名前(6文字分)、終了の順番でデータが並んでいる。最後の値を254にするとゲーム終了だ。

それでは、魔物の名前をカタカナに変えてみよう。まず、

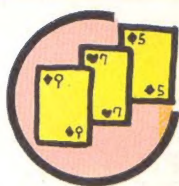
```
150.....RC=RND(1)*BO+65
の65を177に。そして
```

```
160 IF RC>90.....
の90を221に変えてみる。また590
行からの面データの部分の、文字
数を44にするとカタカナだけ、そ
れ以上にすると*が出現する。魔
物の名前の設定は、名前のデータ
を177~221の好きな値に書き換え
ればOKだ。
```

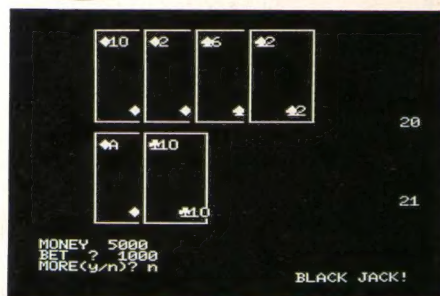


エビルスピリットリスト

```
10 '***** EVIL SPIRIT *****
20 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z
30 KEYOFF:WIDTH16:VPOKE8204,193
40 VPOKE8205,193:VPOKE8206,161
50 FORV=0TO87:READA$:VPOKE824+V,VAL("&H"+A$)
:NEXTV:PLAY"V15T255L1602"
60 FORS=0TO7:READB$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+B$))
:NEXT:SPRITE$(0)=S$:X=15:Y=20
70 READTI:IFTI=900THEN380
80 LOCATE,2:PRINT"mllmmllmmllmi"
90 LOCATE,3:PRINT"j nnnnnnnnnnnnnnn k"
100 LOCATE,4:PRINT" nnnnnnnnnnnnnnn "
110 LOCATE,5:PRINT" nnnnnnnnnnnnnnnnn "
120 FORI=0TO500:NEXT:VPOKE6252,112:PLAY"02C"
:FORI=0TO500:NEXT:VPOKE6259,113:PLAY"C":READ
BO
130 READC:IFC=255ORC=254THEN280
140 LOCATE5+M,4:PRINTCHR$(C)
150 RX=RND(1)*14+1:RC=RND(1)*BO+65
160 IFRC>90THENLOCATERND(1)*10+1,13:PRINTSTR
ING$(RND(1)*5,42):RC=RC-5:PLAY"04E"
170 LOCATE,6:PRINT"+":SPC(14):"+"
180 LOCATERX,6:PRINTCHR$(RC)
190 LOCATE4,0:PRINT"TIME":TI
200 LOCATE,6:PRINTCHR$(27)+"L"
210 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>9)-(S=3ANDX<22):
VP=VPEEK(6144+X+Y*32)
220 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5
230 IFTI<0THENPLAY"03GFED4":GOTO260
240 IFVP<>32THEN250ELSETI=TI-1:GOTO150
250 IFVP=CTHENM=M+1:PLAY"0BCE6":VPOKE(6144+X
+Y*32),32:GOTO130ELSEPLAY"02EFGDC4"
260 LOCATE2,11:PRINT" GAME OVER "
270 IFSTRIG(0) THENRUNELSE270
280 FORD=0TO3
290 VPOKE898,255:VPOKE899,255:VPOKE900,243:V
POKE901,243:VPOKE906,207:VPOKE907,207:VPOKE9
08,255:VPOKE909,255
300 PLAY"02C":FORI=0TO300:NEXTI
310 VPOKE898,207:VPOKE899,207:VPOKE900,255:V
POKE901,255:VPOKE906,255:VPOKE907,255:VPOKE9
08,243:VPOKE909,243
320 PLAY"E32":FORI=0TO300:NEXTI,D
330 FORK=2TO5:FORI=0TO16
340 LOCATEI,K:PRINT" "
350 NEXTI,K:PLAY"07GFED0764"
360 IFC=254THEN430
370 FORI=0TO1000:NEXT:M=0:GOTO70
380 LOCATE,2:PRINT" mllmmllmmllmm "
390 LOCATE,3:PRINT"nnnnnnnnnnnnnnnnnn"
400 LOCATE,4:PRINT"nnnnnnnnnnnnnnnnnn"
410 LOCATE,5:PRINT"nnnnnnnnnnnnnnnnnn"
420 VPOKE8204,129:VPOKE8205,129:GOTO120
430 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:PLAY"07CFED6"
440 LOCATE,10:PRINT"CONGRATULATIONS!"
450 PUTSPRITE0,(RND(1)*248,RND(1)*184),RND(1)
)*15
460 GOTO450
470 DATA FF,BF,EF,DF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
480 DATA 38,7C,FF,DF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
490 DATA 1C,3E,F7,BF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
500 DATA E0,E0,80,F8,E8,F0,00,00
510 DATA 07,07,0F,1D,17,07,00,00
520 DATA 00,38,FD,BF,DF,FF,FF,FF,FF,FF
530 DATA 00,42,E7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
540 DATA 00,01,07,1F,3D,EF,FF,FF,FF,FF
550 DATA 00,80,E0,F8,EC,BF,FB,CE
560 DATA 3C,7E,CF,CF,FF,FF,7E,3C
570 DATA 3C,7E,FF,FF,F3,F3,7E,3C
580 DATA 00,24,24,7E,FF,FF,7E,00
590 DATA 800,25,74,65,74,65,82,65,255
600 DATA 700,25,71,69,71,69,82,79,255
610 DATA 600,25,84,85,75,73,82,85,255
620 DATA 600,27,77,85,84,84,85,255
630 DATA 900,30,68,79,78,71,65,76,254
```

スマートにギャンブルしてね ブラックジャック



★やったー、ブラックジャックだ！ 賭け金の2倍がディーラーから支払われるぞ。ラッキー。

MSX-RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

これはいわずと知れたブラックジャック。ディーラー(カードを配る人)のかわいいお姉ちゃん相手に、鼻の下のばしたスケベそうなおじさんが、カジノでバンツ一枚になるまで巻き上げられる、あのブラックジャックです。

で、まあ、結構有名なゲームなんで、みんなルール知ってるかと思うけど、一応おさらいの意味で説明しとくね。一言でいうなら、「4枚までのカードの合計を、限りなく21に近づけるゲーム」ってことになるかな。細かくいえば A(エース)は1または11にカウントできて、10、J、Q、Kは10と数えられる。そしてディーラーとの勝負で、21に近い方が勝ちというわけだ。また、カードの合計が21ピッタリになったらブラックジャックといい、賭け金(あつ、みんなはお金を賭けたりしちゃダメだよ)が2倍になって戻ってくるという仕組み。

もちろん合計が21を超えたら、相手がどんなに低い点でも(例えば合計が5とか6とかね)キミの負けになるよ。

改造するならココ

このゲームは、所持金(点)が0になるとゲームオーバーだけど、自分が勝ってる分には終わりがない。そこで、ある点数を超えたらメッセージを出して、キミの大勝利となるように改造してみよう。参考とするのは590行。これはゲームオーバーの処理だけど、この行を書き換えたものを595行として新たに付け加えればOKだ。

まず $GD \leq 0 = GD \geq 50000$ のようにする。この50000というのが、キミの大勝利となる基準値だ。そしてその他のコマンドは590行と同じで、最後の“GAME OVER”というメッセージを“あんたはエライ!”のように変更すればいい。これでゲームにメリハリがついて、より一層盛り上がるよ。

ブラックジャックリスト

```

100 DEFINT A-Z:SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COL
OR 15,1:CLEAR 1000
110 DIM C$(51),C(51):A=RND(-TIME)
120 FOR I=0 TO 51:READ C$(I),C(I):NEXT
130 B$=CHR$(31)+STRING$(7,CHR$(29))
140 G$=" " : H$=" " : I$=" " : J$=" "
150 I$=" |XXXXX| " : B$=J$=" "
160 CD$=G$+B$+H$+H$+H$+H$+H$+H$+H$+J$
170 CN$=G$+B$+I$+I$+I$+I$+I$+I$+I$+J$
180 GD=50000
190 REM ***** CARD SHUFFLE
200 FOR I=0 TO 99:A=RND(1)*52:B=RND(1)*52
210 SWAP C$(A),C$(B):SWAP C(A),C(B):NEXT
220 FOR I=0 TO 7:D$(I)=C$(I):D(I)=C(I)
230 NEXT:FOR I=0 TO 44
240 C$(I)=C$(I+1):C(I)=C(I+1)
250 NEXT:FOR I=0 TO 7
260 C$(44+I)=D$(I):C(44+I)=D(I):NEXT
270 CO=CO+1:IF CO=6 THEN CO=0:GOTO 190
280 REM ***** BLACK JACK
290 CLS:MT=C(0):PT=C(1):CT=1
300 LOCATE 5,0:PRINT CN$
310 X=5:Y=9:C=1:GOSUB 610
320 LOCATE 0,19:PRINT "MONEY ";GD
330 LOCATE 0,20:INPUT "BET ";MM
340 MM=(MM+100)*100
350 IF MM<100 OR MM>GD THEN 330
360 CT=CT+1:X=X+5:C=CT:GOSUB 610
370 PT=PT+C(C):IF CT=4 THEN 420
380 LOCATE 0,21:INPUT "MORE(y/n)";YN$
390 IF YN$="y" OR YN$="Y" THEN 360
400 IF YN$="n" OR YN$="N" THEN 420
410 GOTO 380
420 IF PT<22 THEN 440
430 FOR I=1 TO CT:IF C(I)=11 THEN PT=PT-10:N
EXT ELSE NEXT
440 X=5:Y=0:C=0:GOSUB 610:CM=CT+3
450 CT=CT+1:X=X+5:C=CT:GOSUB 610
460 MT=MT+C(C):IF MT>21 AND (C(C)=11 OR C(0)
=11) THEN MT=MT-10
470 IF CT=CM THEN 500
480 FOR I=0 TO 299:NEXT
490 IF MT<PT AND PT<22 THEN 450
500 REM ***** WIN or LOSE
510 LOCATE 35,8:PRINT USING "###":MT
520 LOCATE 35,15:PRINT USING "###":PT
530 IF MT=PT OR (MT>21 AND PT>21) THEN MS$="
NO GAME " :GOTO 580
540 IF MT=21 THEN GD=GD-MM*2:MS$="BLACK JACK
!":GOTO 580
550 IF PT=21 THEN GD=GD+MM*2:MS$="BLACK JACK
!":GOTO 580
560 IF (MT>PT AND MT<22) OR PT>21 THEN GD=GD
-MM:MS$="YOU LOSE. " :GOTO 580
570 GD=GD+MM:MS$="YOU WIN! "
580 LOCATE 25,22:PRINT MS$;
590 IF GD<0 THEN LOCATE 0,23:PRINT "GAME OV
ER!":END
600 IF STRIG(0)=0 THEN 600 ELSE 220
610 REM ***** DRAW CARD
620 LOCATE X ,Y :PRINT CD$
630 LOCATE X+1,Y+1:PRINT C$(C)
640 LOCATE X+4,Y+7:PRINT C$(C):RETURN
650 REM ***** CARD DATA
660 DATA ♠A,11,♥2,2,♥3,3,♥4,4,♥5,5,♥6,6,♥7,7
670 DATA ♥8,8,♥9,9,♥10,10,♥J,10,♥Q,10,♥K,10
680 DATA ♠A,11,♠2,2,♠3,3,♠4,4,♠5,5,♠6,6,♠7,7
690 DATA ♠8,8,♠9,9,♠10,10,♠J,10,♠Q,10,♠K,10
700 DATA ♠A,11,♠2,2,♠3,3,♠4,4,♠5,5,♠6,6,♠7,7
710 DATA ♠8,8,♠9,9,♠10,10,♠J,10,♠Q,10,♠K,10
720 DATA ♠A,11,♠2,2,♠3,3,♠4,4,♠5,5,♠6,6,♠7,7
730 DATA ♠8,8,♠9,9,♠10,10,♠J,10,♠Q,10,♠K,10

```

ショート・プログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができれば、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛に送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたし

ます。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係



次号では、アクションゲームとシミュレーションゲームの融合を考えてみたい。オリジナルゲームをドーン！とご紹介するぞ。そして、ちょっとばかりハードを作ってみよー、なんて企画もあったりする。躍進するMマガである。

STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人・編集長	小島 文隆
副編集長	塩崎 剛三
編集スタッフ	河野真太郎
宮野 洋美	敷 晩彦
金矢八十男	田中富美子
船田 巧	唐木 緑
水野 麗治	浜村 弘一
下山 牧子	金田一 健
渡辺 妙子	宮川 隆
宮地 千里	大塚由利子
入澤 貴志	有沢 清子
鈴木 弘明	都竹 喜寛
二木 康夫	齊藤 伸
森本 真理	渡辺 江里
江守 依子	中村 優子
小倉 倫子	松本 隆一
本間 智嗣	荒井 清和
田宮 朋子	佐藤 英人
刑部 仁	小山 俊介
河野 輝彦	
編集協力	山口 裕生
上野 利幸	山口 裕生
田中 芳洋	土方 幸和
可徳 剛	高橋 義信
渋谷 洋一	柴田 英春
伊藤 裕	藤高 信博
折原 光治	三井 徳久
神谷 正樹	出浦美佐子
三須 隆弘	山田 裕司
下田 春彦	小栗 泰也
三輪 悦子	a d m i x
CYGNUS	渡辺 葉子
秋本由喜子	内山 泰秀
アメリカ在住	トム・ランドルフ
フォトグラフ	水科 人士
イラスト	佐久間良一
宮嶋美奈子	城戸 房子
及川 達郎	山口 志乃
岩村 実樹	明日 敏子
	八木澤芳彦
	桜 玉吉
	もろが 卓
	大賀 葉子
	なかのたかし

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、「MSXマガジン情報電話」を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン
10月号は **9/8** 発売! 予価 **380円**

THE 4TH UNIT 2

ハードアクション・ハイパーバトルアドベンチャー

MSX₂専用
新発売!!



- さらにパワーUPされた戦闘モード
- アイコン+動詞の完全コマンド選択
- メッセージ量はパート1の2倍
- 今までのRPG、AVGには無かった、ハードな世界設定
- マニュアルには設定資料集付

- ▶対応機種/PC88SR/FM77・AVシリーズ/X-1シリーズ/PC98シリーズ/MSX2
- ▶定価/7,600円
- ▶3枚組み2ドライブ専用(MSX2は1ドライブ用)
- ▶全機種FM音源対応(MSX2は除く)
- ▶全機種ジョイパッド対応 ▶VRAM128Kバイト・メインRAM64Kバイト

新たな敵ダルジイの出現は再び君を戦いの中へ

「第4のユニット」は「第4のユニット」の続編ですが、

DATAWEST
Present

「第4のユニット」がなくてもプレイできます。



- 操作は簡単、内容は奥深く初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
- ボードゲームでは再現しにくい素敵や、核汚染が広がる様子などをリアルにシミュレート。
- マップは全部で16種類あります。
- グラフィック類は総てMSX2用に書き下ろし。
- バトルモードではフルカラーのキャラクターで戦いが楽しめます。

- ▶対応機種/MSX2専用(3.5インチ・2DD)
- ▶ディスク/1ドライブ
- ▶定価/6,800円
- ▶VRAM128Kバイト
メインRAM64Kバイト

MSX₂専用
新発売!!

怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦

T.D.F.

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

データウエスト株式会社

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)
TEL.(06)968-1236

DATAWEST

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics



スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

- ① FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
- ② ゲームのデータセーブもあつという間。電源を切っても、また続きからできます。
- ③ さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FMパナアミュージメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



アレスタ (コンパイル)
(MSX2/2MR0M)
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE



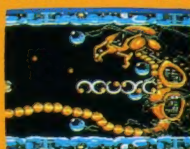
サイオブレッド (T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
©T&E SOFT
9月発売予定



めげん一刻 完結編
(マイクログラフ)
(MSX2/2DD)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI / SHOGAKUKAN
KITTY+FUJI TV
10月発売予定



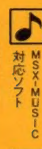
殺意の接吻
(リバーヒルソフト)
(MSX2/2DD)
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SOFT



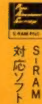
R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MR0M)
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
9月発売予定



シンセサウルス (BIT*)
(MSX/ROM)
BM-813
標準価格6,800円
©BIT*
8月発売予定



MSX MUSIC
対応ソフト



S-RAM
対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな?

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部 MX係まで。MSXはアスキーの商標です。



FS-A1FM 標準価格84,800円

FS-A1MK2 標準価格29,800円



松下電器産業株式会社